因为是菜鸟，所以一定要恶补！

次世代丛书 NEXT

菜鸟通

GAME FANS MAGAZINE

4

2001.3.15

定价：5.50元

零点爆炸新闻：

世嘉主机市场完全崩坏

舵手香山哲直言原委

世嘉一次也没赢过

目标是多游戏类型No.1

社长大川功捐献8.5亿美元

新闻

「VF4」现身AOU街机大展

3D格斗游戏的金字塔发表

菜鸟作战室

再会吧！宇宙战舰 PS

放浪冒险谭（超精解）PS

生化危机·代号维罗尼卡（小说）DC

VR战士3tb（入门篇）DC

勇者斗恶龙（三）PS

黄金之门—1.2卷 DC

菜鸟速递通

PS2 皇牌空战4

PS2 影之心

PS2 空战

PS 驾训班物语

PS 东尼滑板

DC 高达战役 ON LINE

DC 月华剑士2·精研版

GBC 滚滚卡比·精研版

GBA 黄金之国+钻地小子2

特别企划 游戏软件制作四大天王

宫本茂、铃木裕、掘井雄二、坂口博信

口袋妖怪·水晶·完整版

远方出版社



业界的发展，真的是很妙的

编辑手札

天气越来越暖和，游戏市场却忽冷忽热——上期向大家紧急报告了世嘉公司转型的消息，不少读者对此表示惋惜。有的读者来信说，就算世嘉撤出家用机硬件市场，也不代表世嘉倒闭呀？所以，《菜鸟通》不应用“……**俯首**为索尼……”这样的词汇，因为这严重地刺伤了世嘉迷的心。的确，“世嘉情结”在我国的形成也不是一年两年了，但事物总要有个发展规律——“随大势”？（笑）

为了让更多的读者深入了解世嘉事件的内幕，本期《菜鸟通》特别在第一时间将SEGA现任“共同最高执行责任者”香山哲接受记者访谈的精彩内容呈现给大家，相信一定会吸引各位的目光——“菜鸟新闻爆”GO！

其实世嘉迷也不用太担心，SEGA的股票目前已经升至2300日元以上，这就表明投资人还是非常看好它的发展的。同时，DC降价后在世界各地的销售情况也很火。根据从BOSS处得来的情报，我国DC机的价格将略有上调至800元以上。

与世嘉的“撤退”正相反，任天堂的GBA马上就要“冲锋”了。随着大量游戏画面被公开，人们惊喜地发现掌机的性能竟也如此出色。购买欲望急上升中。不过，由于此先进掌机在日本严重缺货，而其卡带售价更达到光碟游戏的价格，因此，如果国内玩家想在第一时间拥有GBA话，势必会有相当的困难。

GBA的王者之相与生俱来。那么，刚刚过完一岁生日的PS2似乎已经成为日本主机市场的老大？因为据SCE佐伯雅司部长透露，SEGA宣布为PS2制作游戏以来，该主机的每周的出荷量突然翻了一倍。

有鉴于此，这一期我们为大家准备了在多彩的游戏介绍，就请读者自己看看PS2、GBA等主机的实力吧！相信再过一段时间，GBA相对稳定，而PS2受到NGC和XBOX的挑战，这个本来就不平静的业界还会再起波澜——《菜鸟通》与您一道关注业界的发展！

本期攻略方面，应读者要求安排了VR3（含VR4简介）的内容，今后还将大幅强化格斗和街机素材，同时努力丰富攻略以外的小版块。希望大家能够喜欢，并请随时关注下期《菜鸟通》的精彩内容。

欢迎您来信投稿或交流，谢谢。



就在这个历史性的时刻：
在某礼拜三生物课后的下午……

麒麟 SPIKE



麒麟自画像

大脑一片空白的麒麟话：大概，没有谁能比俺更惨了。为了买到GBA而节衣缩食，饿的面黄肌瘦，完全是没有人模样了。哪天大家在溜店（即逛游戏店，此乃本人专用名词）的时候见到有以上相貌的人，肯定就是俺没错了。而为了进一步地支持自己所爱的任天堂（众编：任氏用你帮！），麒麟决定向比自己更穷的风林借钱买N64的卡带，而这个计划目前只是一个构思，实施中……游戏万岁！

彩火



春天在哪里？睡眠在哪里？

“愉悦＋忙碌”的春节过后，总是找不到生活的感觉。假期家中生活的规律在工作中又被打破，又加上最近超级迷恋《三国志Ⅶ》，每天都是念叨着诸如要“先定江南”，“拿下河内”之类的诏令睡下，一早死命避开阳光刺眼地起床。所以最近特喜欢阴天。情人节前后尽管已经立春了，但北京却总是大雪纷飞。顶风踏雪上班的冷意是将我变清醒和拽入现实的灵丹。

还有，情人节那天，发现商场里卖的玫瑰比平常见的大一倍耶……

WP



这个月对WP来说可谓既兴奋又伤感的一个月了。首先，WP最爱玩的WE系列的最新作WE5将在本月发售了，杂志上有关WE5的各种报道也渐渐的多了起来。那些精彩的画面已经让我再次震撼，就好象明年夏天才能到来的足球狂潮已经提前到来了！这是WP兴奋的原因。其次，由于要想体会到这种近似于疯狂的激情，就必须要提前购入PS2，可是现在PS2的价钱却出奇的高，这对兜里只有几个能碰撞出美妙音乐的“铜板”的WP来说简直是……不用说，这就是WP伤感的原因了！（啊！流星！快许愿，愿PS2能快点降价，愿能早日买到刘若英的书，愿……哎！已经飞走了！）

莱因总帅



莱因在过年期间哪里都没有去，在家用三天时间，一口气看了110集《银河英雄传说》，感觉非常的好！但是银英的游戏比起原作相差太远了，令人非常遗憾。过年回来第一天就得知DC死亡了，真是遗憾呀。不过DC还有70个游戏，而且莎木2与樱花3还是非常值得购买的！所以刚买DC的玩家不要伤心呀！要树立正版意识才能玩的开心。由于GBA有火焰纹章，所以莱因打算第一时间购买GBA！只是不知道3月21日国内会把原价9800日元的GBA炒到多高。但总不会超过PS2的6800RMB吧？！

责任编辑：胡丽娟

菜 鸟 通

远方出版社出版发行
（呼和浩特市新城区老缸房街 15 号）

编 著 者：电子游戏软件杂志社
总 策 划：王观之
执行主编：李胜
版式设计：王磊
封面设计：萧腾

总经销：内蒙古新华书店
印刷厂：北京新华印刷厂
开　本：787X1092
印　张：7.25
字　数：190 千字

2001 年 2 月第 1 版
2001 年 2 月第一次印刷

ISBN7－80595－68－2/G・714

定价：5.50 元



目录 CONTENTS

菜鸟也可以爆机的好攻略 | 菜鸟作战室 |

P19 **口袋妖怪·水晶·完整版**

P61 勇者斗恶龙 7(三)

P33 维罗尼卡(小说)

P54 双月刊 RPG——1、2 卷 黄金之门

P39 再会吧！宇宙战舰

P86 放浪冒险谭(超精解)

P70(VR 战士 3tb(入门篇))

| 菜鸟速递通 |

P12 皇牌空战 4(PS2)

P13 影之心(PS2)

P15 空战(PS2)

P16 首都高 ZERO(PS2)

P17 驾训班物语(PS)

P105 黄金之国(GBA)

P106 高达战役 ON LINE(DC)

P108 月华剑士 2·精研版(DC)

P110 滚滚卡比·精研版(GBC)

P112 东尼滑板 2(PS)

P4 | 菜鸟新闻爆 | 世嘉高层香山哲谈 SEGA 转型内幕及未来展望

P74 | 菜鸟大技林 | 秘技、金手指助君闯关一臂之力?

P78 | 菜鸟画廊 | *“史上名作原画设定”* 反响空前热烈,真正值得典藏

特别企划 P51 **电视游戏界四大天王的成功之路**





P82 | 菜鸟 BAR | 菜鸟点评重在“全面”,新老游戏一个也不能少

P101 | 菜鸟一点通 | 大量经典游戏全面释疑,读者交流踊跃!

P58 | 菜鸟哈哈哈 | 最新绝妙菜鸟故事——“乔丹?? 不认识我!”

SEGA TOP

菜鸟新闻爆



"VF4"亮相 AOU SHOW 3D 格斗的金字塔发表

本刊讯 在今年 2 月 23 日的 AOU SHOW 展上，最大亮点当属 SEGA 利用新机板 NAOMI2 开发的著名 3D 格斗大作"VR 战士 4"。展会中公布的画面令与会人士惊叹不已——"VR 战士 4"再次将 3D 格斗游戏带入了全新的时代！

作为目前街机业当之无愧的王者，世嘉拥有强大的软硬件开发实力，而且由招牌制作人铃木裕开发的"VR 战士"系列每一作都可以称为机能示范作，如今在 NAOMI2 基板公布以后，人们都在关注着世嘉利用新基板的超群性能究竟能开发出怎样的游戏。所以，本次展会令人非常关注。从展示的画面看，开发小组充分发挥了 NAOMI2 的超强机能，多边形已不再是阻碍人物表现力的瓶颈，SEGA 利用其强劲的机能向世人展示了真正的 3D 游戏！游戏画面全部由 NAOMI2 即时运算产生，角色的肌肉纹理和生动表情栩栩如生。对于一些不起眼的细节 SEGA 也进行了精心制作。如战斗场地的积雪也会因人物的踩踏而凹凸不平，以及各种天气的变化等，这些以前难以制作的效果在新基板上均轻松的实现了。另外，人物的服饰也发生了很大的变化，在细部的描绘上可以说是登峰造极。在出场人物方面也有新角色加入，除目前所知的结城晶、陈洛、陈佩、莎拉、沃尔夫、杰弗里、杰克、里昂、舜帝、影丸、梅小路葵等人，还会有擅长罗汉拳的少林武僧及新女性角色供玩家选择。遗憾的是在现场没有看到相扑手鹰岚的熟悉身影。操作系统与前作也有改进，首先，"VR4" 取消了"闪避键"而采用了二代的八方向摇杆＋三个按键（拳、脚、防）的方式，同时人物可以向八个方向进行移动。另外，在 VR4 中，玩家可以将战绩资料存储于磁卡中，待 VF－NET 网络建成后，全世界的玩家都可以在网上进行较量！



↑"VF4"逼真的游戏画面令与会人士赞不绝口！

"VR4"将率先在街机上推出，移植 PS2 的具体时间尚未确定。



TGS 开幕前夕特别报道 本刊将派记者出席业界盛会

本刊讯 3 月 30 日至 4 月 1 日，一年两届的东京游戏展将照例在千叶幕张的展览馆召开。据主办单位 CESA 透露，目前只有 47 家厂商参加，72 款游戏出展，总计 917 个展位，是历届展会中规模最小的一次。

尽管如此，此次展会还是备受瞩目。届时，微软将公布加盟 XBOX 的日本厂商名单、对应软件，及日版 XBOX 手柄。而"FF10"、"合金装备 2"等 PS2 大作也将在展会中亮相，因此本届春季游戏展也被视为 XBOX 与 PS2 的首次正面交锋。

另一方面，为了替 3 月 21 日发售的 GBA 造声势，一直不把东京游戏展放在眼里的任天堂也终于宣布参加本届春季展，这也是任天堂自 97 年以来首次参加东京游戏展。为此，主办单位 CESA 特地增设了"手掌机专区"，在其中展示 GB、GBA 和 WSC 的最新作品。

由于出版周期所限，本刊将在 5 月份的"电子游戏软件"中刊登电软特约记者奔赴东京采访到的一手情报，请广大读者留意收看。



神秘大作扑朔迷离 任天堂重视 RPG 游戏开发

本刊美国专讯 根据 RetroStudios 传出的消息，目前该公司正在为任天堂的新主机 GAMECUBE 开发一款具有浓厚中世纪色彩的幻想 RPG。由于此游戏属该公司机密，详细制作计划不得而知，目前只能由相关人士口中了解部分信息，为玩家精心营造一个极富宗教色彩的幻想世界。据称，该游戏的背景定位于中世纪的欧洲，游戏构架类似"龙与地下城"，除多线化剧情外，还导入了动作游戏的成分，战斗系统则摒弃了传统的回合制，令操作性和战略性得以强化。

另有消息称，目前有多款对应 GAMECUBE 的 RPG 游戏正在制作中，其中一款将由任天堂与世嘉携手开发。任天堂承诺，GAMECUBE 将兼顾各种游戏类型，以前 N64 缺少 RPG 游戏的现象将不复存在。

事件 EVENT XBOX预定低价格 赔本也要赚吆喝

本刊讯　XBOX作为拥有最强性能的家用游戏主机，它的售价一直是人们瞩目的焦点。根据XBOX硬件生产商Flextronics公司透露，以目前的市场情况看，一台XBOX主机的制作成本至少要400美元。而《纽约时报》也做出相关报道，推测主机售价会在400美元左右，甚至比299美元的PS2还要高出许多。

消息传出后，玩家立即做出强烈反应，表明对这一高昂价格难以接受。为此，微软英国分公司在接受采访时表示：虽然XBOX的最后售价尚未确定，但是绝不可能出现400美元的高价位。

尽管微软宣称XBOX的机能超出PS2数倍，但是400美元的售价显然会令玩家望而却步。因此，微软在XBOX的价格问题上显得尤为谨慎，力求取得投资成本与玩家接受度的最佳平衡点。外界预测，XBOX的售价将在249美元左右，微软对此不置可否，表示一切将在5月的E3展上揭晓。

在XBOX的宏伟计划中，微软的初期宣传费用已经达到5亿美元，主机制造成本也居高不下，XBOX已经绝非一个亿万富翁下注于周末马场的小小游戏，而是能够牵动微软经济神经的一场世纪豪赌。可以断言，为了尽快推广XBOX，微软也将和世嘉、索尼一样，赔钱发售主机。

（翻译协力/张凌志）

特报 SCOOP 『游戏王』、『DDR』持续热销 科乐美年度软件销量突破千万

本刊讯　KONAMI日前宣布，该公司在2000年度日本国内的软件销量已经突破1000万套，这是KONAMI自1998年以来连续第三年软件销量突破千万大关。

根据该公司公布的财务报表显示，KONAMI仅在2000年前三季中的营业额就高达1296亿日元、经常利益为322亿日元，比预期的营业额744亿日元、经常利益159亿日元提高许多。分析家认为，令KONAMI财务状况喜人的主要原因是『游戏王』系列、『DDR』系列以及各种体育游戏的热销。其中为公司创造最大利润的功臣当属GB软件『游戏王4』，截止2001年2月，该作在日本的销量已经突破250万套。

除了在日本国内畅销外，KONAMI软件在海外也保持着良好的销路，『PS版『鬼精灵』、『木乃伊』等游戏也有不俗的表现，它们为KONAMI创造了210亿日元的利润。

特报 SCOOP 昔日对手，变为今日拍档 SCE网络计划引弦待发

本刊讯　2月21日，SCEI在"PS 2001大会"上正式宣布，将与世嘉、NAMCO和NTT DoCoMo进行合作，共同开发光纤宽带网络服务。

SCEI表示，目前SONY在全日本拥有7000家连锁店，结合世嘉与NAMCO在日本合计1000家的专营中心后，将有能力在日本发展起一个以PS2为核心的超大规模的娱乐网络。

在与NTT DoCoMo的合作方案中，SCEI将于今年3月底发售PS与i－Mode移动电话的连接线（SCPH－10180K），让玩家能够利用PS编辑私人通讯录、备忘录等信息，并储存在PS记忆卡中。

回想昨天，为了争夺业界霸主的宝座，SONY的PS曾与世嘉的土星和DC进行了激烈的对抗与战争。但是随着世嘉退出硬件市场，昔日的竞争对手竟然在今天变成了亲密的合作伙伴，形势发展之快，不由得让人们感叹世事难料。

杂谈 TALKING 宫本茂谈新一代的"塞尔达传说"

本刊讯　著名游戏制作人宫本茂日前接受了美国电玩媒体的采访，正式公开了GAMECUBE版"塞尔达传说"的相关情报，并表达了对该游戏和新主机GAMECUBE的满腔期望，其要点如下：

1.NGC版"塞尔达传说"将在今年的E3大展中展出。

2.该作将活用宫本茂亲自设计的NGC手柄，可以表现出丰富的人物动作。

3.游戏舞台更为宽广，不再局限于前作的海拉尔平原。

4.去年8月，任天堂在"Space World 2000"中公布的展示画面（见图片）就是该作能够实际达成的水准，凭借GAMECUBE强大的硬件性能，NGC版"塞尔达传说"将创造出令人惊异的视觉效果。

5.GAMECUBE是一台非常容易开发的新主机。它是完全针对游戏开发者设计的，低廉的开发工具、完整的函数库，以及简易的操作界面，能让开发人员很快适应。不像其它游戏平台，虽然标榜拥有强悍的硬件机能，但要真正摸清它的性能就需要花费很长的时间和大笔的资金。

6.尽管特制的8厘米DVD光盘只有1.5GB的容量，但是对于一般游戏的资料储存已经足够，而且制造成本更为低廉，并不易被盗版。

7.GBA版与NGC版"塞尔达传说"能够密切互动，甚至影响彼此的剧情发展（这也暗示任天堂正在针对两台新主机开发"塞尔达传说"）。

8.N64是一台带给游戏界全新3D视野的主机，而GAMECUBE更是去粗取精，凭借着任天堂的游戏精品的制作理念，NGC及GBA的前途不可限量。



总之，相信任天堂一定会充分利用NGC超强的性能为玩家奉献出品质卓越的游戏。



DC停产决断的背后 世嘉舵手香山哲访谈录

1月31日，DC停产和世嘉退出硬件市场的消息好像晴空霹雳一样震惊了业界。那么世嘉到底有怎样的计划呢？它的目标又是什么呢?就以上问题，日本著名游戏周刊"FAMI通"采访了世嘉特别顾问香山哲。由于香山哲一直倡导跨平台战略，并在世嘉公司内担任要职，因此他的观点备受瞩目。

从MD到DC 世嘉一次也没有赢过!

——为什么DC无法战胜其它主机呢?

香山：我认为这是因为世嘉一次也没有赢过，所有与世嘉有关的人都不认为世嘉这次会胜出!DC之所以能够支撑到现在，全都仰赖世嘉迷对我们的大力支持。但是如果再晚一年作出DC停产的决断的话，我想世嘉这个品牌大概就要消亡了。

——于是就有了各种再生计划，首先是软件方面，世嘉在"机构革新发布会"上公布了首批为PS2和GBA制作的软件。

香山：实际上在去年11月，我们就已经完成了和全部硬件厂商的协商。除了PS2和GBA以外，世嘉也准备为NGC和XBOX制作游戏。

——今后向其它公司的硬件提供软件的计划是怎样的呢?

香山：首先是移植土星软件。土星在海外几乎没有销路(笑)，因此有许多优秀软件还不为人知，这些作品随时都可以移植给Psone。虽然任天堂的GBA也不错，但是卡带的容量毕竟太小，因此还是移植给在欧美也大受欢迎的Psone更理想一些。

——那么在日本会有怎样的动作呢?

香山："梦幻之星网络版"为我们带来了新的启示，在原来的游戏中加入网络要素，说不定就能得到新游戏了(笑)。

——听起来很有趣呀。

香山：的确!索尼克小组将"梦幻之星"作到那种程度，一定累积了许多制作网络游戏的经验，可以说世嘉在这方面已经先拔头筹了。当然我们还有其他的杀手锏。

——世嘉准备为WSC开发软件吗?

香山：看到史克威尔为WSC制作的"最终幻想"，感觉真的很不错。那么MD游戏是否也能在WSC上取得成功呢?其实我一直在考虑为WSC制作游戏，尽管目前还没有任何具体计划。

——为什么要将世嘉招牌游戏"VF"系列的最新作移植给PS2呢?

香山：这是为了推出一款令世人惊叹"不愧是世嘉"的大作，展示世嘉超凡的制作实力。尽管"VR战士"和"铁拳"属于同一类型，但是我们觉得"VF"才是格斗游戏中名实兼备的顶峰。世嘉将以成为各个游戏类型的NO.1为目标而不断努力。

——真是斗志旺盛啊!

香山：即使是加入其它主机也必须争一口气。我经常这样问我们的开发人员：NAMCO的"灵魂能力"是顶峰的游戏吗?如果大家认为不是的话，那么就让世嘉来开发吧。

世嘉具有开发一切街机基板的可能性和实力

——有传闻说，世嘉正在开发以其它家用机技术为核心的街机基板……

香山：详细情况目前还不便透露，不过确有此事，而且世嘉已经和某公司达成了协议。(笑)

——也就是说"某公司"也可能是SCE或者微软了?

香山：有这种可能，世嘉具有开发一切街机基板的可能性和实力。从某种意义上讲，这种街机基板也是世嘉的"硬件"。为了将这种街机基板网络化，扩大配置，我们和SCE等厂商进行了各种对话。

——所有的家用机和街机都将成为世嘉的开发平台，差不多是这种感觉吧。

香山：我认为世嘉会沿此方向发展下去。当然世嘉也必须考虑到娱乐方式的强化和内容的充实。

全力支持世嘉复苏 大川功无偿捐献8.5亿美元

——降价后的DC会有怎样的前景呢?

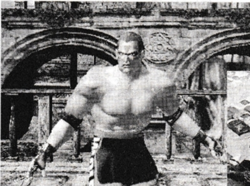
香山：这很难讲，不过我们会尽可能的对DC给予支持。

——您能预测一下计划在3月22日发售的"樱大战3"的销量吗?

香山：现在所有媒体都将"樱大战3"称为最热门、最有人气的DC游戏。但是由于DC已经宣布停产，而且"樱大战"也计划在PS2上推出，使"樱3"的销量也变得难以预料了。不过可以肯定的是，"樱大战3"的销量将直接体现未来DC软件市场的走向。

——据说大川功社长曾捐赠850亿日元给世嘉……

香山：虽然850亿日元说起来很轻松，但



↓"VF4"逼真的角色刻画令人叫绝，那么它在家用机上会有怎样的表现呢?

↓曾经背负世嘉满腔期望的DC主机将在今年3月停产，世嘉称霸游戏主机的梦想就此终结了。



当初大川先生刚向我说起这事时，我简直不知道怎样表达自己对于大川先生的敬意。1月31日早上8点，世嘉管理层以上的职员在会议室集中，由中村专务宣布了这件事。中村先生和大川先生已经有30多年交情的了，因此念到一半中村先生就已经泣不成声，当时有许多员工都哭了。看到那种情景，我觉得世嘉公司真正拧成了一股绳，包括我在内，大家一定都在决心让世嘉从头做起，创造新的辉煌。

——最后想确认一下，世嘉是否有推出新主机的计划？

香山：根本没那回事(笑)。虽然中裕司曾表示，希望在DC的后续机种上制作游戏，但是世嘉决定彻底退出家用机硬件市场已是不争的事实。尽管世嘉不会推出新主机，但是我们会转而成为占市场份额最大的软件公司，请大家期待。

直击采访CRI、SONIC TEAM等10家制作小组

世嘉子会社对于"跨平台"战略的看法

WOW ENTERTAINMENT



■ **对于加盟其它机种的看法**：

由于增加了活跃的空间，因此我们非常高兴。我们希望能够按照不同的机种和用户的不同趣向来开发类型多样的游戏，同时也想造就WOW特有的风格。

■ **开发中的游戏**：

已发表的DC用软件将会按照计划发售。关于其它机种现在还在研讨中，请诸位期待。

原AM1研开发部。代表作品"ZOMBIE REVANGE"及"快打刑事2"等DC软件。常务社长中川力也。

CRI



■ **对于加盟其它机种的看法**：

世嘉向其它硬件提供软件的决定为我们带来了全新的挑战。今后我们将继续研发大作软件。

■ **开发中的游戏**：

目前有"OUTTRIGGER"、"Project Proreller Online"(暂定名)、"莎木2"，以及PS2版的"VF4"正在开发中。

原AM2研开发部。代表作品"VR战士"系列和"FIGHTING VIPERS2"等软件。常务社长大川功。

HIT MAKER

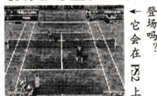


■ **对于加盟其它机种的看法**：

无可奉告。

■ **开发中的游戏**：

Hitmaker仍将不遗余力地制作DC游戏，最近我们准备把在街机上大多欢迎的"德比赛马俱乐部"移植到DC上。



←它会在PS2上登场吗？

原AM3研开发部。代表作品是"电脑战机"和"Power Smash"等软件。常务社长小口久雄。

Amusement Vision



■ **对于加盟其它机种的看法**：

无论家用机还是街机，我们会尽全力将优秀的软件作品奉献给玩家，敬请期待！

■ **开发中的游戏**：

目前有三款街机游戏正在开发中，至于为家用机制作软件的问题尚在研讨中。我们会为玩家带来充满时代感的娱乐。

原AM4研开发部。代表作品是"DAYTONA USA"系列和"SPIKEOUT"。常务社长名越稔洋。

SEGA ROSSO

SEGA ROSSO

■ **对于加盟其它机种的看法**：

能让更多的用户享受到我们游戏的乐趣是一件确实令人兴奋的事。至于为其它主机开发游戏，具体内容现在还不便公开。

■ **开发中的游戏**：

很遗憾，现在还不能透露。我们将玩家的需求推出游戏。

原AM5研开发部。代表作品是"世嘉拉力2"和"星战"系列。常务社长佐佐木建仁。

SMILE BIT



■ **对于加盟其它机种的看法**：

由于世嘉以前是硬件厂商，因此谈及为其它机种开发软件的时候，心里难免感到很凄凉……

■ **开发中的游戏**：

目前正在开发两款PS2用育成运动游戏和DC软件"胜利足球2001"(暂定名)。

原SOFT6研开发部。代表作品是"球会创造"系列等软件。常务社长新井瞬。

OVER WORKS



■ **对于加盟其它机种的看法**：

虽然DC已经停产，但它并未消亡，因此我们还将继续开发DC软件。当然我们也乐意为其它机种制作游戏。

■ **开发中的游戏**：

目前正在开发的软件有：DC软件"樱大战3"和"咕噜咕噜2"，PS2版"樱大战"。

原SOFT7研开发部。代表作品是"樱大战"系列和"超级忍"系列。常务社长大场规胜。

SONIC TEAM



■ **对于加盟其它机种的看法**：

SONICTEAM将以积极的态度对待这次的决定，我们会在不同机种上推出有趣的游戏。

■ **开发中的游戏**：

DC软件"索尼克大冒险2"和GBA软件"啾啾火箭队"正在开发中，当然第二弹"唉哟唉哟"和第3弹"索尼克大冒险"也请诸位期待！

原SOFT8研开发部。代表作品是"索尼克"系列、"梦幻之星"系列和"NIGHTS"。常务社长中裕司。

软件发售表

UNITED GAME ARTIST



■ 对于加盟其它机种的看法：

对于世嘉首脑的英明决断我们将完全拥护。目前已有多款跨平台作品在开发中。

■ 开发中的游戏：

首先是PS2版"太空频道5"和"新太空频道5"（暂定名）的发售。另外，新感觉的STG"K-project"也正在开发中。上述新作也会在DC上推出。

原SOFT8研开发部。代表作品是"太空频道5"。常务社长水口哲也。

WAVE MASTER



■ 对于加盟其它机种的看法：

我们和世嘉的其它软件开发公司有所不同，我们将把在世嘉平台上积攒的经验充分发挥。

■ 开发中的游戏：

目前正在开发中的游戏包括"ROOM MANIA＃203"的续篇和其它新作，对应机种尚未确定。

原SOFT10研开发部。不仅为其它开发组的游戏制作音乐。还拥有"ROOMMANIA＃203"等原创作品。常务社长牧野幸文。

中文名称	外文原名	机种	厂商	发售日
逻辑冒险	ロジックプロ・アドベンチャー	PS	不明	3月1日
回忆 SUNSOFT 第一辑	メモリアル☆シリーズ SUNSOFT Vol.1（反题）	PS	SUNSOFT	3月1日
音乐工具3	音乐ツクール3	PS	ENTERPLIN	3月8日
托尼霍克的职业滑板2	TONY HAWK'S PRO SKATER2	PS	SAKESAISI	3月8日
DDR 4TH	DanceDanceRevolution 4th MIX	PS	KONAMI	3月15日
心跳纪念品2对战方块	ときめきメモリアル2対战ぱずるだま	PS	KONAMI	3月15日
恶魔城年代记恶魔城德拉道拉	恶魔城年代记 恶魔城ドラキュラ	PS	KONAMI	3月21日
心跳纪念品2 Substories Leaping School Festival	ときめきメモリア2 Substories Leaping School Festival	PS	KONAMI	3月29日
沙加徽章	エムブレムサーガ	PS	ENTERPLIN	3月29日
狂热4柏青哥模拟	FEVER4 SANKYO 公式パチンコシミュレーション	PS	ICS	3月
真·女神转生	真·女神转生	PS	ATLUS	3月
THE HEIWA 晴天工作室	THE HEIWA お天气スタジオ	PS	不明	3月
伤感涂鸦	センチメンタルグラフティ	PS	NEC	3月
伤感涂鸦～约束～	センチメンタルグラフティ～约束～	PS	NEC	3月
加油五佑卫门大江户回转	がんばれゴエモン大江户大回转	PS	KONAMI	3月
幻想水浒外传 VOL.2	幻想水浒传 Vol.2クラリスタルバレーの决斗	PS	KONAMI	3月
狂热节拍：东京之声	beatmania：THE SOUND OF TOKYO	PS	KONAMI	3月
实战柏青哥必胜法	实战パチスロ必胜法！DISC UP（反题）	PS	SAMY	3月
私立凤凰学校3年纯真组	私立凤凰学园3年纯真组	PS	J·WING	3月
快乐减肥	ハッピーダイエット（反题）	PS	不明	3月
逮捕你	逮捕しちゃうぞ（反题）	PS	BIONIALDC	3月
柏青哥帝王～冰的故事～	パチスロ帝王メーカー推奖マニュアル～アイスストーリ～	PS	MEDIA	3月
公主妹妹	シスター・プリンセス	PS	MEDIAWAKS	3月
公主妹妹处回限定版	シスター・プリンセス初回限定版	PS2	MEDIAWAKS	3月
Z.O.E.	Z.O.E.	PS2	KONAMI	3月1日
Z.O.E.	Z.O.E. プレミアムパッケージ	PS2	KONAMI	3月1日
暴走传说3男花道梦浪漫	爆走デコトラ传说3～男花道梦浪漫～	PS2	SPIKER	3月1日
A列车向前走2001	A列车で行こう2001	PS2	不明	3月8日
灭绝	EXTERMINATION	PS2	SCEI	3月8日
彩色石	フリントストーンビバ！ロックベガス BOX	PS2	不明	3月15日
实况足球胜利11人5	ワールドサッカーウイニングイレブン5	PS2	KONAMI	3月15日
啪啦啪啦啪啦	パラパラパラダイス	PS2	KONAMI	3月15日
我与魔王	ボクと魔王	PS2	SCEI	3月15日
生化危机代号：维罗尼卡完全版	バイオハザードコード：ベロニカ完全版	PS2	CAPCOM	3月22日
跳水桥	タイピング泪桥あしたのジョー斗打	PS2	SUNSOFT	3月29日
跳水桥键盘同捆	タイピング泪桥あしたのジョー斗打 USB キーボード同捆版	PS2	SUNSOFT	3月29日
F1冠军赛2000	F1チャンピオンシップシーズン2000	PS2	EA·SQUARE	3月
借您的脸一用	おきお拜借　とりこみ天国	PS2	不明	3月
救援行动组	レスキューへリエアレンジャー	PS2	ASCII	3月
首都高战斗0	首都高バトル0	PS2	元气	3月
吉他男孩ONE	ギタルマンワン	PS2	KOEI	3月
回忆之影	Shadow of Memories	PS2	KONAMI	3月
狂热节拍：DX4TH 新曲合集	beatmania Ⅱ DX 4th style new songs colection	PS2	KONAMI	3月
林莫可罗	リモココロン	PS2	SCI	3月
电车GO3	电车でGO！3通勤编	PS2	TAITO	3月
战士工具2	BATTLE GEAR2（バトルギア2）	PS2	TAITO	3月
妖怪农场	モンスターファーム	PS2	TEMCO	3月
风之克罗诺亚2	风のクロノア2～世界が望んだ忘れもの～	PS2	NAMCO	3月
血腥咆哮3	BLOODY ROAR3	PS2	HADSON	3月
作机师吧2	パイロットになろう！2	PS2	不明	3月
德那鲁大作战	ドナルドダックレスキュー大作战！！	PS2	不明	3月

中文名称	外文原名	机种	厂商	发售日
火爆职业摔角	ファイヤープロレスリングD	DC	SPIKER	3月1日
生化危机代号:维罗尼卡完全版	バイオハザードコード:ベロニカ完全版	DC	CAPCOM	3月22日
超能赛车 2001	パワージェットレーシング 2001	DC	CRI	3月22日
EVE ZERO	EVE ZERO 完全版 The ark of the matter	DC	不明	3月22日
引擎礼物	エンジェルプレゼント	DC	NEC	3月3月
CANVAS	Canvas(キャンバス)~セピア色のモチーフ~	DC	NEC	3月
欢迎加入 PIA	Pia キャロットへようこそ!!2.5	DC	NEC	3月
玛林与艾林的画室	マリーとエリーのアトリエ	DC	不明	3月
VPACHI2001	ネッパチ 2001@VPACHI(反题)	DC	TECO 电机	3月
快乐的课程	HAPPY★LESSON	DC	不明	3月
恋爱游戏	ラブひなスマイル.アゲイン	DC	SEGA	3月
实况棒球 2001	实況パワフルプロ野球 Basic 版 2001	N64	KONAMI	3月29日
动物森林	どうぶつの森	N64	NINTENDO	3月
XTREME WHEELS	XtremeWheels~めざせ BMX チャンピオン~	GB	SPIKER	3月1日
KLUSTAR	KLUSTAR	GB	SPIKER	3月1日
黑色宝石	ザ・ブラックオニキス	GB	TAITO	3月2日
温迪 GO GO GO	ウッディウッドペッカーのゴー!ゴー!レーシング	GB	KONAMI	3月15日
口袋中的王国	ポケットの中の王国	GB	BACKT	3月16日
勇者斗恶龙怪兽篇 2	ドラゴンクエストモンスターズ2マルタのふしぎな键・ルカの旅立ち	GB	ENIX	3月20日
X猎人-X猎人篇	クロスハンター~エックス・ハンターバージョン~	GB	不明	3月22日
X猎人-拖基亚篇	クロスハンター~トレジャー・ハンターバージョン	GB	不明	3月22日
X猎人-怪物篇	クロスハンター~モンスター・ハンターバージョン	GB	不明	3月22日
忍者乱太郎-忍术学院	忍たま乱太郎~忍术学园に入学しようの段~	GB	ASCII	3月23日
阿尼亚之星 GB	アニマスターGB	GB	MEDIA FACTOR	3月30日
基迪与丹尼尔冒险 2	ハローキティとディアダニエルのドベンチャー	GB	不明	3月30日
宇宙网络-蓝	スペースネットコスモブルー	GB	不明	3月下旬
宇宙网络-红	スペースネットコスモレッド	GB	不明	3月下旬
金鱼物语	ご金鱼物语	GB	不明	3月
口袋之王	ポケットクッキング	GB	J・WING	3月
元祖动物占卜 GB+恋爱占卜	元祖!动物占い GB+恋爱占いパズル	GB	不明	3月
炸弹君 GB	ジバクくん GB	GB	MEDIA FACTOR	3月
徽章机器人 4	メダロット 4カブトバージョン	GB	YIMAJINIA	3月
徽章机器人 4 特别版	メダロット 4クワガタバージョン	GB	YIMAJINIA	3月
幻想魔传 最游记	幻想魔传 最游记	GB	J・WING	3月
尖端 GT-A	アドバンス GT-A	GBA	MDO	3月21日
火爆摔角 A	ファイヤープロレスリング A	GBA	SPIKER	3月21日
婕诺比大冒险	ピノビィーの大冒险	GBA	HADSON	3月21日
桃太郎祭奠	桃太郎まつり	GBA	HADSON	3月21日
日本 GT 选手权	全日本 GT 选手权	GBA	KEMCO	3月21日
魔法宝石与拖迪	トゥイティーと魔法の宝石	GBA	KEMCO	3月21日
我是航空管制员	ぼくは航空管制官	GBA	TAM	3月21日
洛克人 EXE	バトルネットワークロックマンエグゼ	GBA	CAPCOM	3月
JGTO 公认高尔夫大师	JGTO 公认 GOLF MASTER~JAPAN GOLF TOUR GAME~	GBA	KONAMI	3月
恶魔城	恶魔城ドラキュラサークルオブザムーン	GBA	KONAMI	3月
KONAMI 明星赛车	コナミワイワイレーシングアドバンス	GBA	KONAMI	3月
斯塔克米	スタコミ	GBA	KONAMI	3月
巴瓦布罗口袋 3	パワプロクンポケット 3	GBA	KONAMI	3月
寂静岭	プレイノベルサイレントヒル	GBA	KONAMI	3月
卡由德之路	メールでキュート	GBA	KONAMI	3月
怪物卡地亚斯	モンスターガーディアンズ	GBA	KONAMI	3月
巫术狂王试练场	ウィザードリィシナリオ 1狂王の试练场	WS	BANDAI	3月1日
MEMORIES	Memories Off Festa	WS	KID	3月8日
WILD CARD	Wild Card	WS	SQUARE	3月
口袋中的机器猫	ポケットの中の DORAEMON	WS	BANDAI	3月
超级麻雀合集	スーパーリアル麻雀プレミアムコレクション	NGP	SNK	3月

新 闻 短 波

■ PC 版"SEGA GT"发售日确定:SEGA 日前表示,在 DC 上颇受好评的赛车游戏"SEGA GT"将在今年 3 月 28 日推出 PC 版。PC 版除了完全移植 DC 版游戏内容外,还追加了原创赛车与跑道。

■ "最终幻想 2"发售日确定:SQUARE 日前表示,WSC 版"FF2"已经确定于今年 5 月 3 日发售,售价 5200 日元。由于容量增加到 32M,不仅令游戏画面得以大幅强化,玩家还可以在战斗系统中选择"传统模式"和"原创模式"。

■ "毁灭公爵"舍 PS2 登陆 XBOX:曾在 PC 上掀起轩然大波的射击游戏"DUCK"将正式登陆新主机 XBOX。制作公司 3D Realms 的 George Broussard 称,虽然 PS2 也一台性能卓越的游戏机,但 32MB 的内存略显不足,因此他们计划将"DUCK"移植给 XBOX。X 版"毁灭公爵"不仅在画面方面得到强化,新要素的导入也使游戏增色不少。

TOP 30 新作期待榜

延期至今年7月发售的史克威尔大作"FF10"依旧占据榜首。而"徽章沙加"和"合金装备2"也提升至排行榜的前5位。"徽章"是唯一一款栖身5强的PS游戏，该作的开发商曾担任过SFC"火炎纹章"的制作。

1 最终幻想X 得票:6784



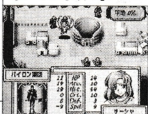
机种:PS2
类型:RPG
厂商:SQUARE
发售日:预定2001年7月
其他:——

2 GT赛车3·A－spec 得票:2465



机种:PS2
类型:RAC
厂商:SCEI
发售日:2001年4月
其他:对应震动手柄

3 沙加徽章 得票:2252



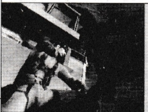
机种:PS
类型:SLG
厂商:エンタ－ブレイン
发售日:2001.5.24
其他:——

4 樱大战3·巴黎的燃情岁月 得票:2242



机种:DC
类型:SLG＋AVG
厂商:SEGA＋RED
发售日:预定20001.3.22
其他:——

5 合金装备 索利德2 自由之子 得票:2116



机种:PS2
类型:战略谍报ACT
厂商:KONAMI
发售日:预定2001年中
其他:对应震动手柄

名次	游戏名	资料	得票
6	超级机器人大战α外传	机种:PS 类型:SLG 厂商:BANPRESTO 发售日:2001年春	1670
7	最终幻想Ⅱ	机种:WS 类型:RPG 厂商:SQUARE 发售日:2001.5.3	1390
8	勇者斗恶龙怪兽篇2 玛鲁塔之键·伊鲁的冒险/鲁卡的旅行	机种:GB 类型:RPG 厂商:ENIX 发售日:2001.3.20	1309
9	星海传说3	机种:PS2 类型:RPG 厂商:ENIX 发售日:未定	1118
10	最终幻想Ⅲ	机种:WS 类型:RPG 厂商:SQUARE 发售日:不明	906
11	决战Ⅱ	机种:PS2 类型:SLG 厂商:KOEI 发售日:2001.3.29	832
12	生化危机 代号:维罗尼卡 完全版	机种:PS2 类型:AVG 厂商:CAPCOM 发售日:2001.3.22	694
13	马里奥ADVANCE	机种:GBA 类型:RAC 厂商:NINTENDO 发售日:未定	644
14	生化危机0	机种:NGC 类型:AVG 厂商:CAPCOM 发售日:未定	635
15	真·女神转生	机种:PS 类型:RPG 厂商:ATLUS 发售日:2001年3月	631
16	莎木Ⅱ	机种:DC 类型:FREE 厂商:SEGA 发售日:2001年内	591
17	世界足球 实况胜利十一人5	机种:PS2 类型:SPG 厂商:KONAMI 发售日:2001.3.15	569
18	魔颤	机种:PS2 类型:AVG 厂商:CAPCOM 发售日:2001年夏	528
19	波波罗格物语3 最初的冒险	机种:PS2 类型:RPG 厂商:SCEI 发售日:2001年春	524
20	不思议的迷宫 风来的西林GB2沙漠的魔城	机种:GB 类型:A·RPG 厂商:CHUNSOFT 发售日:发售日未定	519
21	王牌空战4	机种:PS2 类型:SLG 厂商:NAMCO 发售日:2001年夏	487
22	カルドセプト セカンド (译名无法确定)	机种:DC 类型:ACT 厂商:CAPCOM 发售日:2001年夏	481
23	塞尔达传说 不可思议的木之实 时空之章/大地之章	机种:GB 类型:A·RPG 厂商:NINTENDO 发售日:2001年2月	477
24	SGGG	机种:DC 类型:SLG 厂商:SEGA 发售日:2001.3.29	457
25	真爱物语3	机种:PS2 类型:SLG 厂商:不明 发售日:2001.4.5	432
26	浪漫SAGA	机种:WSC 类型:AVG 厂商:SQUARE 发售日:不明	419
27	莉莉的工作室 塞尔库鲁克的炼金术士3	机种:PS2 类型:SLG 厂商:カスト 发售日:2001年夏	393
28	多罗与假日	机种:PS2 类型:不明 厂商:SCEI 发售日:2001年春	350
29	风之克罗诺亚2 被遗忘的救世主	机种:PS2 类型:ACT 厂商:NAMCO 发售日:2001年3月	326
30	索尼克大冒险2	机种:DC 类型:ACT 厂商:SEGA 发售日:2001年	313

TOP 10 日本新作软件销售榜

PS2 软件“鬼武者”以突破 60 万的销量荣登榜首，有望成为第一款达百万销量的 PS2 游戏。“水晶”和“游戏王 4”依旧热销。

序	游戏名称、机种、厂商、类型、发售日	销量(总销量)
1	鬼武者 PS2、CAPCOM、G、2001 年 1 月 25 日	626060 (626060)
2	口袋妖怪竞技场 金银 N64、任天堂、TAB、2000 年 12 月 14 日	86559 (86559)
3	游戏王 4 最强决斗者战记 GB、KONAMI、RPG、2000 年 12 月 7 日	81083 (1946695)
4	口袋妖怪 水晶 GB、任天堂、RPG、2000 年 12 月 14 日	77758 (1302646)
5	勇者斗恶龙Ⅲ GB、ENIX、RPG、2000 年 12 月 8 日	38916 (412313)
6	柏青哥 アルゼ王国 4 PS、アルゼ、TAB、2000 年 12 月 14 日	34947 (382588)
7	VICTORIUS BOXERS DC、ESP、FTG、2000 年 12 月 14 日	33263 (234418)
8	超级机器人大战 COMPACT2 WS、BANDAI、SLG、2001 年 1 月 8 日	25444 (25444)
9	口袋妖怪竞技场 金银 N64、任天堂、TAB、2000 年 12 月 14 日	21036 (502705)
10	三国志 7 PS、KOEI、SLG、2001 年 2 月 1 日	10526 (10526)

TOP 10 欧美家用游戏最新排行榜

欧美排行榜完全被任天堂和 SCE 占据，本期共有 5 款 GB 游戏、3 款 PS 游戏、2 款 N64 游戏上榜。

序	游戏名称(机种、厂商、类型)
1	口袋妖怪 绿 (GB、NINTENDO OF AMERICA、ETC)
2	口袋妖怪 红 (GB、NINTENDO OF AMERICA、ETC)
3	口袋妖怪 皮卡秋 (GB、NINTENDO OF AMERICA、RPG)
4	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE? (PS、EIDOS、不明)
5	TONY HAWK'S PRO SKATER2 (PS、ACTIVISION、ACT)
6	姆吉拉的假面 (N64、NINTENDO OF AMERICA、A・RPG)
7	立体忍者活剧 天诛贰 (PS、ACTIVISION、ACT)
8	POKEMON SNAP (N64、NINTENDO OF AMERICA、ETC)
9	口袋妖怪 绿 (GB、NINTENDO OF AMERICA、ETC)
10	口袋妖怪 红 (GB、NINTENDO OF AMERICA、ETC)

TOP 10 日本街机新作排行榜

人气作品“德比共有俱乐部”依旧占据冠军宝座。NAMCO 开发的新作“机甲之翼 2”首次上榜，位居第 7 位。

序	游戏名称(基板、厂商、类型)
1	德比共有俱乐部 2000 (NAOMI、SEGA、SLG)
2	VR 射手 2・2000 版 (NAOMI、SEGA、SPG)
3	夏加与塔巴林 (NAOMI、SEGA、SLG)
4	VR 战士 组队战 (MODEL3、SEGA、FTG)
5	罪恶工具 X (NAOMI、SAMMY、FTG)
6	POWER SMASH (NAOMI、SEGA、SPG)
7	机甲之翼 2 (NAOMI、NAMCO、STG)
8	忍者攻击 (NAOMI、NAMCO、光枪)
9	山脊赛车 5 (SYSTEM246、NAMCO、ARC)
10	电脑战机 VIRITUA ON・神奇七巧板 (MODEL3、SEGA、ACT)

读者留言板

● 恐龙危机 2：要是能像“合金弹头”那样玩就好了。 ——北京 伊昂佛安

● 机战 α：我就是主角！ ——北京 司马亮

● WE4：自造队员的名字和电软众小编的名字相同！ ——广东佛山 吴刚

● 吉兰的野望：当总帅的感觉真好。 ——北京 莱因

● 格兰蒂亚 2：BOSS 太 EASY，感觉没有一代好玩。 ——石家庄 林子麒

● 射雕英雄传：幸亏没有买原版…… ——内蒙 沈峰

● 射雕英雄传：出了二代我也不玩！。 ——黑龙江哈尔滨 杨宇

● 格斗之蛇 2：闭着眼也能打穿！ ——辽宁 张角

● DQ7：朴素中透露着人生的哲理。 ——湖南 黄剑敏

以上游戏评语摘自随“电软”附送的“美年达中国电玩榜”选票单。

日本市场各机种软件周间发卖比例

2001.1.15～1.21

1.GB 软件：占市场份额 32.1%
2.PS2 软件：占市场份额 20%
3.PS 软件：占市场份额 17.9%
4.DC 软件：占市场份额 11%
5.N64 软件：占市场份额 3.2%

2001.1.22～1.28

1.PS2 软件：占市场份额 63.4%
2.GB 软件：占市场份额 14.6%
3.PS 软件：占市场份额 10.5%
4.N64 软件：占市场份额 5.4%
5.WS 软件：占市场份额 3.8%
6.DC 软件：占市场份额 2.3%

2001.1.29～2.4

1.PS2 软件：占市场份额 41.1%
2.GB 软件：占市场份额 20.2%
3.PS 软件：占市场份额 19%
4.WS 软件：占市场份额 9.1%
5.N64 软件：占市场份额 7.7%
6.DC 软件：占市场份额 2.9%

本期排行榜参考自日本“周刊ファミ通”杂志 2001 年 2 月 16 日、2 月 23 日号、3 月 2 日号。



真实战斗 再现长空

责编/WP

距离前作发售已经2年半了，如今"皇牌空战"系列最新作也正如预料一般的在PS2上再度登场。大幅改变的游戏内容、大幅改变的游戏形态，充满迫力的各式新型战机即将出现在玩家们的面前了！

皇牌空战4

破空翱翔的时刻再度来临！！

PS2 厂商:NAMCO 类型:SLG 发售日:2001年夏

画面的质量比前作大大提升

看到这些宛如照片般的图片了吗?这些图片可不是CG动画哦！这些都是货真价实的游戏画面呢！没错，让玩家等待已久的NAMCO"皇牌空战"系列最新作，终于要在今年夏天跟各位玩家们见面了。以广大的尤吉雅大陆为舞台，玩家们要驾驶着最先进的战斗机来跟敌人展开最究极的空中格斗。到底游戏的故事会怎样发展呢？玩家们千万不要错过后续的报导。



超级精美的画面

故事

在一个多国并立的"尤吉雅大陆"。由于大陆上多数的小国联合，与大国形成了一定武力的平衡。表面上维持着和平。但是，破坏这种平衡状态的事件，却在毫无前兆的情况下到来……。受到太阳重力牵引而掉落地球的巨大陨石在大气层分解成无数个小陨石打向地球的地表，陨石不但让尤吉雅大陆上的人民生活受到影响，就连各国之间的军事武力平衡也被天外飞来的陨石给打破……

各种真实的战机纷纷登场

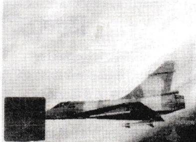


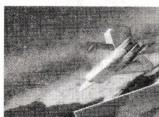
RAFALR 疾风式战斗机

由法国达梭公司生产的幻影2000后继机种。搭载了各种先进的武装与电子仪器，再加上可动式的辅助翼，使其机动力大为提升。

幻影2000

拥有独特三角翼的法国制战斗机。加入了最先进的技术，另外无尾翼的设计也大大提高了飞机的机动性。





→此图为幻影2000的俯视图！

F－22猛离式战斗机

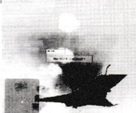
具有高度机动性、隐密性、以及长距离飞行能力的新型战机，是美国次世代战机中最精锐的一员。

尖锐引擎声划破暗黑乌云！

"皇牌空战4"既然强调"真实性"，所以除了在天空中飞翔的战斗机造形、行动之外，游戏中连导弹发射时的爆烟、灵层的变化、空气的存在等等细节也会全部重现。包括繁华的城市与宁静的乡下田园风景也都有出色的表现！更重要的是，这些画面都是货真价实、百分之百的游戏画面呢！

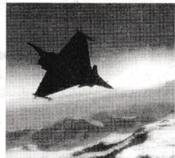


←拖着长长"尾巴"的导弹离开战机，呼啸着飞向目标。从这个视角看上去真是魄力十足啊！

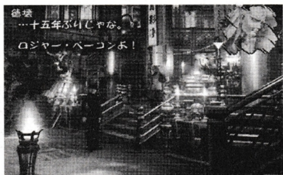


→漂亮地击落敌机！即使视线不佳或天况不良的情况下，玩家们仍然可以通过电子仪表板所显示的情报来捕捉敌人的行踪。

华丽的机影点缀皓白雪山



跟过去的系列作品一样，"皇牌空战4"在游戏中也准备了相当多的任务与舞台。而且这次玩家可以自由的回到基地进行补给哦，看样子"皇牌空战4"当中的作战应该是长时间且大规模的，不会错！



透过心的影子　窥视暗与狂气

责编/WP

《影之心》是以1913年世界为舞台的RPG。由兼具企画能力与技术能力的SACNOTH(代表作品：PS的《修道院之谜》)担任制作，为史实加上了灰暗的幻想色彩。以下就来欣赏这个延袭传统RPG风格、彻底追求RPG固有乐趣的纯RPG的世界！

影之心
SHADOW HEARTS

PS2 厂商:SACNOTH 类型:RPG 发售日:2001年内

极具个性的角色



出外寻找声音主人的调和者

吾尔（ウル）是个混血儿，兼具日本人和俄国人的血源。由于父亲的工作关系，在中国长大。10岁时，双亲身亡，体内的融合能力觉醒。为找寻找自己听到的神秘声音的主人而出外旅行。现年24岁。



爱丽丝

生于伦敦。拥有除魔能力。遭世界各地想要利用其能力的野心者持续追击。在巴黎遭班克（ベーコン）袭击之际，父亲舍命相救，但最后仍遭到逮捕。现年20岁。擅长白魔法。



狙击爱丽丝的冷酷绅士

全名：罗杰・班克（ロジセー・ベーコン）。看似善良，其实凶残冷酷。在故事一开始，企图从军队手中夺走爱丽丝，但遭到吾尔的阻挠，以失败告终。之后，不断追击吾尔等人。现年43岁，精通古代魔法。

时代是1913年　故事始自凄惨的悲剧

1913年春天，巴黎发生神秘离奇的杀人事件。散乱的人类肉块，被丢弃在石阶上。分析遗物，发现被害人是跟独生女一起旅行的英国籍神父。1个月后……在中国东北行驶着的某列蒸气火车上，名叫爱丽丝(アリス)的美丽女性遭一群士兵包围。而后，1位中年的英国绅士班克(ベ-ゴン)，缓缓接近。舞台之幕，悄悄揭开……



↑在这桩离奇的杀人案中，英国神父惨遭分尸。主角能解开这个谜题吗？



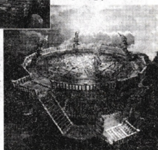
↑露出忧郁神情的少女，在父亲惨遭毒手后，又被一群士兵包围，丧失自由。而后，悲剧可能会再度发生……

欣赏美丽的图片和壮观的世界

“影之心”的世界是以真实存在的世界为舞台，以当时建筑物和背景为基础，融合灰暗的气氛和精神上的豪壮。这样美丽的世界，将使故事更有魅力。



←充满东方色彩的神秘宫殿，在这里也有主角一行会遇到什么样的敌人呢？

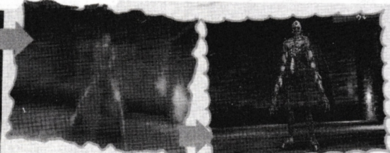


→高高筑起的祭台，在满天的阴云衬托下，显得格外的神秘和诡异，不知道这个祭台上会隐藏着什么样的秘密！

融合系统是占据异形的意志

由于主角吾尔是调和者，拥有融合（フュージョン）的能力。这种能力可以强占异形怪兽的意志，将怪兽意志当作已力来使用。能否活用这个威力强大的“融合能力”，将是战斗的胜负关键。



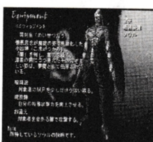


←在战斗中先选择融合，再选择想要变身的怪兽形象，这样就可以改变外貌，完成融合。所以要活用怪兽之力啊！

吾尔变身后就拥有了能战胜敌人的超级特殊能力



←发动猛吐毒雾的特殊攻击“迎接（わ迎え）”。特殊攻击的类型，视融合的怪兽而定。



→对故事来说，融合也具有重要意义……



→选择名为“吸精波”的特殊攻击。这种特殊攻击可以吸取敌人的SP，适时使用，可收奇效。



↑变身后的主角实力有了很大的提高，但由于游戏中还有一个SP的设定，它表示主角的正气值，当它变为零时，主角就会……（暴走）



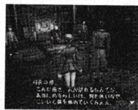
←进行融合时，普通攻击也会获得强化。不过，会消耗大量的SP，无法长时间攻击。

流浪途中遭遇的事件编织成精彩的故事

“影之心”的地图分成世界地图和区域地图。在地图形式的世界地图指定场所，就能进入用3D描绘的区域地图。玩家就是要往来这个区域地图，解决各种谜题、打倒强敌，展开故事。最初的舞台是中国东北。而后，往西……最后会到达什么地方还很难说，但从公开的画面上能看出游戏地图的地域跨度非常的大，玩家可以一边游戏，一边去体味世界各地不同的风土人情。



←宿屋是长途旅行必备的休息场所。这可是任何RPG中都必不可少的，而本作中在不同的地方宿屋的布置风格也会不同！基本上是真实再现了不同地域的风土人情！





↑→神秘的村庄里堆满了恐怖的骷髅，这里又藏有什么样的秘密？

→玛卡（マルガリータ）准备飞机。她好象会跟吾尔结伴冒险……坐上飞机后可就连南极都可以去了！（笑）



空戦

游戏乐趣，终能体会

滑翔机、轰炸机、战斗机，收录各种飞机的飞行 STG 即将登场。不仅有激烈的空中对决，还可以体验到护卫和轰炸等各种全新的任务。战斗场面火爆刺激，系统简单明了，就连初学者都可以轻松上手。

责编/Y・Y

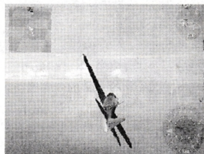
空战

空　战

PS2 厂商：角川书店 类型：STG 发售日：2001.2.22

驾驶各式各样的飞机，展开激烈的空中战斗

从往复式发动机控制天空的时代开始，到拥有卓越性能的喷射飞机的现代——玩家将通过本作细细体味驾驶各种战机的快感。借助 PS2 的强大机能，游戏为玩家真实地再现了各款名机的英姿。另外本作与以往的飞行 STG 所不同的是，操作系统浅显易懂，就连初学者都能很快的上手，玩家根本无须顾虑复杂系统对游戏的流畅性造成影响。鸟瞰辽阔的大地，在蓝天上自由翱翔，充分地体会飞行的乐趣吧！



各种名机都在本作中苏醒了！

CHECK 从下视窗获取情报

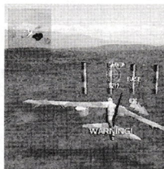


↑这是友机，还是入侵者呢？下视窗所显示的又是何物呢？

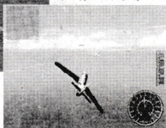
游戏是以驾驶员座舱的视点来操控飞机，但有时会因为仪表数据和背景图片使视野变得狭小。为了弥补这个缺憾，“武器发射画面”及“敌机与自机的飞行轨迹”都可借助画面左下方的下视窗一览无遗。

CHECK 以 3D 雷达确认高度差

利用左上方的 3D 雷达，玩家可以确认飞机的所在位置。依据雷达的显示，能够发现四周是否有其他的飞行物、地面上是否有障碍物及所处位置，此外还能进行高度差的确认，为你捕捉到各式各样的情报。



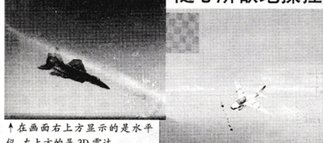
←也有使用轰炸机执行的任务！该任务的目标究竟是要塞、还是敌军基地呢？灵活运用 3D 雷达的辅助，将任务顺利完成吧!!



利用地形顺利完成任务

CHECK 操作仪表浅显易懂！

为了让不熟悉飞机的玩家也可以轻松享受驾驶的乐趣，游戏对仪表类工具都相应地进行了简化。在基本画面上所出现的仪表包括速度、高度、水平仪、以及雷达四种。只要依据这四种仪表的指示，就能简单地操控飞机。令玩家得以将主要精力投入对战机的驾驶。



随心所欲地操控

↑在画面右上方显示的是水平仪、左上方的是 3D 雷达。

CHECK 令人热血沸腾的战争游戏

除一对一进行的“自由战斗模式”之外，本作还为玩家提供了可自由选择各种任务的“战争游戏模式”。依据气候及时间的差异，将有“护卫任务”、“轰炸任务”等各种任务登场。



↑发现大量敌机，用导弹锁定吧。



崇高画质，从我做起

从SFC开始便引爆了巨大人气的赛车系列，在DC的表现令人瞠目，并且在销量上达到了非常喜人的成绩。如今，对世嘉比较倾心的元气小组终于决定将系列最新作搬到PS2上了，相信不仅是在画面表现上，游戏的内容上也必将大副提升。真是令人兴奋！　责编/SPIKE

首都高 ZERO

首都高 ZERO

PS	厂商:GENKI	类型:RAC
	发售日:2001年3月预定	

回归原点？！难道ZERO已经是最强的象征了吗？



DC版相信大家已经玩过了，真是非常的令人感动。各方面都是非常出色！可惜的是，原来重点宣传的车身反射等特殊效果都没能表现出来，而仅仅是用比较华丽的贴图来代替，尽管画面很劲。



终于，实力派小组——元气已经开发了PS2版，凭借着硬件性能的提升，我们又可以见到令人兴奋的日本夜晚美景了！

当然，在车辆的种类上及零件等的选择上，元气小组也会为PS2版进行大副强化。千万不能用以前的眼光来衡量本作了！

脱胎换骨！为你展现最为完美的绚丽画面！酷B！



←从公路护栏的方向看去。前方的大型货车清晰可见，似乎是在一条隧道中狂飙。与前作一样，对于许多在公路上遵纪守法的车辆，还是尽量躲开的好，而且还有对手车的影响，要想在高速公路上称霸不易。

多种重放视点供你欣赏！

对于比赛过后的重放画面是最能表现硬件性能的，观看的方向完全由玩家一手掌控。本作中共有四种视点可以选择，从各个角度来欣赏PS2的秀美画面吧！另外，不妨趁这个机会对公路进行熟悉，每条赛道都是考验哟！



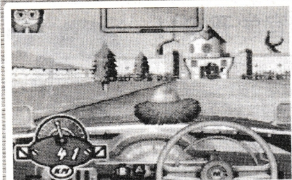
如此专业游戏，玩家无法抗拒！

可以说，“首都高”系列能受到许多玩家的欢迎，无疑是因为其中的改造系统，而且许多车迷也对本系列非常的痴迷，可以说对于专业的车迷玩家吸引力才是足够大哟！

而且，本系列的特色还有迷人的真实赛道。在现实中无法将车子的速度开到极限，而在游戏中则可以尽情体会，有飙车梦的玩家快利用本作来进行超真实的体验，发挥车子的最大实力来夺得最强称号吧！



→DC版的车身反光像『斑点狗』？看看PS2版吧，车辆的质感非常逼真，金属光泽绝对没话说！不过，似乎也没有用到某些特效哟（笑）。速度感也会极度提升！



体验游戏，体验学车的乐趣！

"驾训班物语"是可以学习驾驶技术以及驾驶规则的模拟游戏。游戏中可以一边听着好听的曲子，一边接受正统的驾驶训练。内容也不完全是驾驶而已，训练期间也会发生与教练间的事件。监修本作品是作家兼广播作家的藤井青铜先生。制作过许多人气节目的他，会有什么样的表现呢？请各位玩家试目以待。

驾训班物语

くるくるまるまる

PS 厂商：HUDSON 类型：SLG 发售日：2001年春

快乐的考取汽车驾照吧！在大海的孤岛上与五位教练一起练习开车！



主角若叶为了与女朋友过着快乐的日子，决心去考驾照。可是想考驾照但是钱却不够，因此也只好飞往一个奇怪孤岛上的一座神秘的汽车练习场，此处的价格非常的便宜但是却是非常古怪、充满神秘的地方。他能够平安得到驾照，与女朋友快乐的去兜风约会吗？

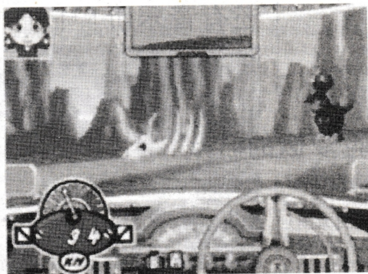
遵守教官的指示安全驾驶吧！

教驾场的教学课程全部共有15个。操纵方法当然包含在内，从发动到倒车等基本动作开始，到上坡起步等困难技巧都像是到真正教练所去受训一样喔。如果犯太多错的话就算不合格，加上如果音乐结束之前不到达终点而 超过了限定时间，还是不合格，所以必须要慎重而且迅速的驾驶才行。

有驾照的玩家对于这款游戏一定是非常容易上手，当然，游戏中的操作可与现实中的完全不同的！如果你已学过驾驶汽车的话，相信一定会对本作的进行起到意想不到的作用……

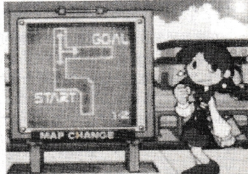
责编/SPIKE

以特别的驾训班为舞台



↑→沙漠、森林、甚至水世界等，有各种风景的关卡在等着你，此外还有上坡起步及高速教学等课程喔！

本作中除了要注意竟快掌握各种驾驶技巧外，游戏中的画面玩家不妨也注意一下，那种轻松欢快的风格，搞笑的人物也是本作的卖点之一。除了在学习驾驶技巧的时候会有点"难"外，游戏可是一直是在轻松的氛围中带给玩家其乐无穷的感受。休息的时候，不妨玩一下，你会置身其中的也说不定呢！



→看看地图，似乎不难！？

跟着孤岛上的5位教官学开车!!



主角 若叶真明

一心希望能够开着车和女友快乐地去兜风，因此不顾一切地前往驾训班学开车。

虽然和一般的驾训班有点不同，但教学可是相当认真。在愉快的气氛下学会驾驶技术吧！

若叶真明为了和女友快乐地生活，於是下定决心取得驾驶执照，但是，想学开车费用不低，没有钱的主角只好选择价位较便宜的驾驶班，不料这个位于孤岛上的驾驶班却有点怪异究竟主角能否平安地取得驾驶执照，并且完成和女友开车约会的愿望呢？



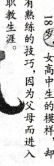
克拉琪

若叶真明的可爱女友。听到若叶真明要去学开车的消息之后，好像若有所思的样子……



美修

26岁，原本是上班族。强势的态度让人觉得不易交谈，教学详细，评分严格。



娜比

18岁，女高中生的模样，却有熟练的技巧，因为父母而进入职教生涯。



邦奈特

23岁，大学毕业后便担任教官，驾训班唯一的男性教官。典型的体育系。



威巴

年龄不详。谜一般的生物，只会某些词句，但无法说出完整的话。



米拉

22岁。最先开始指导玩家的教官。就算犯错，还是会温柔地告诉你。

遵守教官的指示安全地驾驶！

这个驾训班全部共准备了15堂课程，对于车子的操作方法，从发动引擎开始，一直到倒车、上坡起步等，都会以实车教学的方式指导玩家，要是玩家错误太多的话，可是会被判不及格的喔！而且如果不能在BGM结束前抵达终点，玩家就得再重新开始游戏，因此，谨慎迅速地驾驶是很重要的喔！

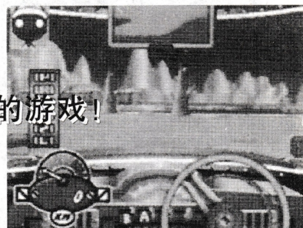
需要注意以下的要点！

1、首先必须记牢教官的指导
2、要记得踩煞车
3、教官说的话你有没有在听?
4、还有学科测验喔!
5、和教官的谈话也很重要
6、BGM从令人怀念的名曲到流行新曲都有收录!!

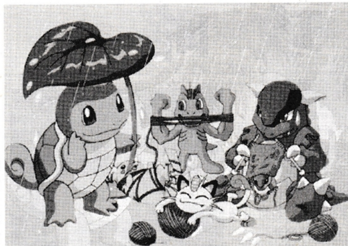
不仅有玩头、有乐趣，还有音乐听！！！！

充满神秘的乐趣，体验梦似的游戏！

在学习开车的过程中所听到的BGM可是十分地多喔！其中的几首歌曲，就是来自“SUPERNOVA ~ COMPILATION”集合广播节目“J - WAVE DX”中大受欢迎的歌曲所制作而成的专辑，另外还有许多新的话题音乐，并且连“ヨーデル食べ放題”、“WhiteLove”、“亚细亚的纯真”、“君がいるだけで”等畅销歌曲也都有收录，保证让你的开车情绪达到最高点!!



↑这是什么赛道？玩家一定要对每条赛道非常了解，并对每处的考验了然于胸。



口袋妖怪·水晶

~全地图究极攻略~

"口袋妖怪"系列作为GB的招牌游戏,在全世界引起了极大了轰动。而作为名作"口袋妖怪——金、银"的最终版的"水晶"更是万众期待。"口袋怪物"迷可不能错过!!

GBC	厂商:NINTENDO	类型:RPG
	发售日:2000.12.22	容量:32M

最初设定

开始新游戏后的第一个选项为决定主角是男孩,而第二个选项为决定主角是女孩。当然选男女主角都可以!之后就是与"口袋妖怪——金、银"一样要设定SET时间,最后就是给主角起名字,如果不变的话就会自动叫做"水晶"。而本作中时间对于事件依然有非常大的影响,所以要说明一下:

あさ——早上、ひる——白天
こふ——黄昏、よる——晚上
ふん——分、じ——小时

游戏目的

新的主人公,新的旅行。玩游戏究竟应做此什么呢?最初开始说明吧!

培养口袋妖怪

从得到的小妖怪中可找出你中意的,将其培养成主要战斗力。但是,不仅要提高其级别,而对所掌握招数的取舍也要好好考虑。而且,那个火箭团复活!?这是战场风波的预感。所以传说的怪物不到手的话,你能轻易战胜强敌吗?

目标!口袋妖怪霸王

主角的目的依然是到各地旅行,战胜练习场头目,收集徽章,而且,在西奇野高原的口袋妖怪团中,寻找传说的霸王,并且向他挑战。虽然,在途中有各种各样的问题阻挡住前进,但与口袋妖怪们一齐越过难关吧。

首先要得到口袋妖怪

主人公一边去获得小妖怪,一边进行游戏发展情节。当然要培养到口袋妖怪具有参战能力,而作战成提高了力量的"怪物图鉴"也是快乐之一。

与教练战斗

在道场上、道路上和洞窟中,会有许多怪物教练在等待战斗对手,一但进入对手的视野,不须费话,立即开始战斗,准备好你的口袋妖怪!迎接挑战!

收集怪物道场徽章

新登场的口袋妖怪是从图鉴152号开始,到通关的路程是艰险!看清所使用口袋妖怪的类型,对胜负很重要!在主要的镇上,有口袋妖怪道场,只要战胜其中的BOSS,就可以得到徽章,徽章在故事发展中是必不可少的宝物。关系到能否与最终BOSS作战!

怪物图鉴

除了在"红、绿、蓝,皮卡秋"登场的151只口袋妖怪外,新登场的口袋妖怪有100种以上。而且还有特别的变异妖怪登场!!

关于口袋妖怪

男女主角能力不同

本作最大的特点就是由于主角不同,所得到的口袋妖怪,即使是相同种类、相同级别其能力也有微妙的差别,这一点要注意!

战斗中的特殊状态

由于本作对前几部作品的战斗平衡性上做了一定的调整,使得许多特殊状态效果与恢复方法有了改变。如前作的冻僵状态是不能自动恢复的,所以一旦敌人处于此状态,也就宣布了你的胜利,但本作可以自动恢复,从而给敌人反败为胜的机会!因此下面为大家详细解释各种状态的效果与恢复方法!



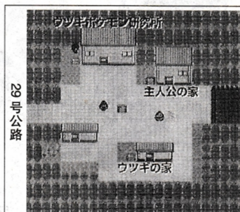
状态	说　明	回复
能力升降	降低或提高战斗中的能力,等级升降。	△
毒	每回合HP减少,移动画面中,每走4步HP减1。	╳
麻痹	经常不能出招,并且敏捷减少。	╳
混乱	常常会攻击自己,可用苦树之果来恢复。	○
睡	口袋妖怪睡了,不能行动。	○
烧伤	每回合hp减少,在移动画面时不减,此外攻击力下降。	╳
冰	冻僵后,什么也不能做,经过一定的回合数。	○
胆怯	一回合不能攻击。	—
纯	使口袋妖怪迟钝,每回合HP大幅降低。	△

注:○ 用自力回复;△ 用替来回复;╳ 用工具回复(在通信对战中只用树的果回复)。

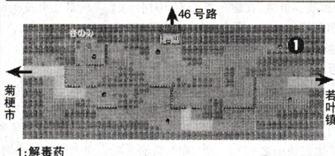
完 全 攻 略

1. 若叶镇(ワカバタウン)

完成性别、时间和名字的设定后，主角会自动下楼。母亲这时会问你今天是星期几，回答她之后，便得到了万能工具(pockegear)。然后去研究所找映木博士，并要在三个口袋妖怪中选一个。初学者请选火之岚(左面那只)。因为以后大部份对手都是用草系怪物(奇克利特)的。然后按照博士的指示，去30号道路的"口袋怪物爷爷之家"拿到奇怪的蛋和图鉴。回研究所前，记得去PC店恢复HP!刚出门，宿敌就出现了。有LV8的级别就可轻易打败他。回研究所后，可以给宿敌改名。与博士交谈并把"不可思议之蛋"给他。最后，回家与母亲辞别。主角成为口袋妖怪之霸王的伟大旅程就此开始。



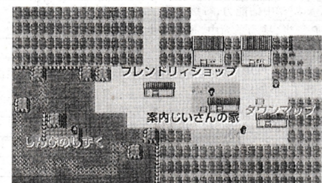
2.29 号道路



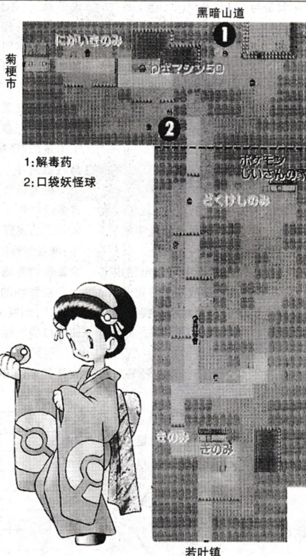
1:解毒药

3. 吉野市(ヨシノシテイ)

离开若叶镇的主角通过29号道路前往吉野市（ヨシノシテイ），然后从30号通道来到菊梗市（キキヨウシテイ），在菊梗市的PC店左方小屋中有人想用大岩蛇换只一喇叭芽。大岩蛇的石系招式对第1道场BOSS的飞行系怪物十分有效，最好与他交换！准备齐全来到第1场馆(GYM)，BOSS有一只波波和一只比比鸟。用普通攻击就能轻易获胜。得到翼之徽章和招31——"泥土"。回PC店可以拿到蛋。二楼的对战，交换功能也已经开放使用，此后就可以进行怪物交换与对战了！



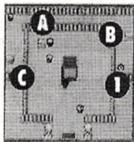
4.30、31 号公路



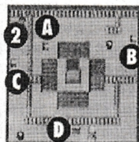
1:解毒药
2:口袋妖怪球

5. 喇叭芽之塔(マダッポのとう)

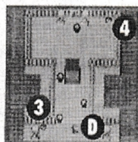
战胜了 GYM 的 BOSS,就可以去喇叭芽之塔(マダッポのとう)了,途中可以得到许多道具,上到塔顶会遇到宿敌(不用打)。宿敌走后就可以与长老一战了,相信以现在的实力是可以战胜他的!战胜长老后,他会送秘传 05 号机器给你。这个机器的作用是在黑暗洞窟中照明。



喇叭芽塔一层



喇叭芽塔二层



喇叭芽塔顶层

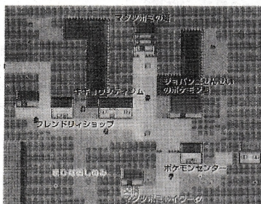
6. 菊梗市(キキョウシテイ)&亚鲁夫遗迹地带(アルフの遗迹)

当主角得到秘传机器 05 后,就可以由菊梗市向西南方向走,找到远古亚鲁夫遗迹,将其中的拼图拼好后,可以掉进遗迹中,只要捉到 3 只 201 号怪物"安龙"就可以出去与出口的人对话得到 201 号怪物"安龙"专用图鉴!

有了秘传 05 号机器,就可以进黑暗的洞窟了,在里面得到大量宝物。出来接收到了博士的电话让主角去拿一个蛋,此时去 PC 店就可以得到博士的助手给的一个蛋。一直带着它就可以孵化出可爱的小怪物ドクピー。

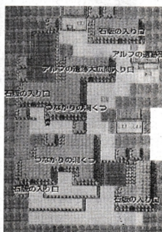
菊梗市

32号公路



32号公路

32号公路



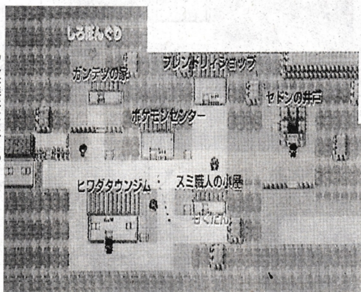

攻击力强劲的暴怒龙

7. 比它镇(ヒワダタウン)&乌巴美森林(ウベメのもり)

继续向南到 PC 中心找老渔人得鱼竿(ボロのつりざお)不过只能钓 LV10 级的コイキング。然后向下走,进入つながりの洞くつ后有许多教练与物品,有人会告你周五会出现 NO.131 ラプラス要记住周五时来收呀!

出了洞到达比它镇子(ヒワダタウン)与右上房屋子中的ガンテツ对话,得知有人将他的口袋妖怪ヤトン的尾巴切断了,之后随其到井中,打败火箭队,就可以救出ヤドン。回村后可以让ガンテツ作口袋妖怪但是他一天只做一个球,这点要特别注意!完成了以上事件之后就可以去干掉第二个 GYM 道场的 Boss 了。出村之后会遭到宿敌挑战,战胜他后到乌巴美森林(ウベメのもり)帮助矿工捉住逃走的カモネギ后得到秘传机器 01(砍树)。

乌巴米森林(ウベメのもり)



32号公路

8.34号公路

继续向前走与一个绿发男子对话后得技巧02(摇树),之后对着树使用可以使一些口袋妖怪掉下来。走到口后与其中的人对话,可以得到技巧机12。继续前行进入34号路,这里的警察在夜里会与你对战。而前面的小屋就是可以饲养口袋妖怪的饲育屋。与金、银中一样,如果放入不同性的口袋妖怪就有可能得到蛋。而且稀有怪物也必须在这里得到,所以要充分利用!在向北方前进就可以到达最大的城市——可卡市。

可卡市(コガネツテイ)

育て屋

乌巴美森林

9.可卡市(コガネツテイ)

到了可卡市,首先去超大型妖怪中心PCC,里面是二层,一层可以恢复口袋妖怪的体力。下面的百货大楼是总共8层的巨大建筑,地上6层,地下1层,而顶层则可看城市风景。一层是服务台,二层卖一般消费品,三层是卖战斗中提升能力的物品,四层卖的是直接提升口袋妖怪能力的宝物,而五层的是卖技巧机的地方。这里可以在每层购买到许多不同的道具,此外每次去地下一层由于箱子的位置都会改变,所以依然可以得到不同的道具。顶楼和金、银一样,如果口袋妖怪与你的亲密度很高,就可以在星期日从一位小姐处得到获技巧机27、21。去城的西北角的コガネラジとう电波发射塔,回答问题可以得到收音机。去ミテクルサイクル自行车店里会得到老板送的自行车让你帮他做宣传。如果此时去マサキ的家マサキ会不在家,但他妹妹会给你电话号码,之后就可以与マサキ联系。

ミュウツー L93

ゴース L21

44/ 44

ゴースは てきの ミュウツーから がくしゅうそうちを うばいとった!

可卡市中最大的秘密就是城市西南角的地下商业街,这里有很多秘密商店,要在特定的日子才会有人售货。在星期六和星期日时如果进入这条街可以到中药店买廉价而高效的中药,但是由于药很苦,会令口袋妖怪与主角的亲密度下降。当主角星期一早上四点至十点进入的话可到工具店用半价买珍贵的工具。此外在星期一与星期六以外的日子进入,可以给口袋妖怪美容从而增加亲密度。做完了这么多的事情,终于可以去GYM夺取第三个纹章了。以现在的能力应当用格斗型口袋妖怪去对付BOSS,如果没有的话就用高攻击力的口袋妖怪去硬碰硬即可!战胜BOSS后就可以去百货店后面,与女孩对话后得到雅尼卡喷壶(ヤニガじようろ)。有了它将来可以将6号道路里"伪装数"收服。完成这些事之后就可以离开可卡市了。不过此前可以先去可卡尼游戏角玩游戏。当赢得许多代币的话就可以换到许多现在比较少见的口袋妖怪。建议大家最好是换到ケーシィ。

地下通路

姓名判断師の家

コガネラジオ塔

コガネシティジム

コガネ駅

コガネゲームコーナー

コガネ百貨店

マサキの実家

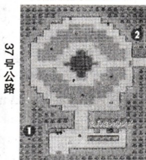
ポケモンセンター

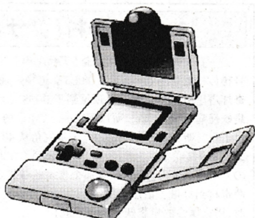
ミラクルサイクル

地下通路

10. 自然公园(しぜんこうえん)

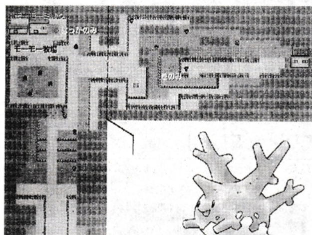
从可卡市向正北方走，通过35号公路可以到达自然公园。在星期二、四、六都会发生捉虫大会。举行捉虫大会时，不但提供口袋妖怪球，而且捉到的口袋妖怪全都归自己。此外得到前三名的话还可以得到许多奖品。真是好处多多。如果时间正合适的话就在这里多捉些口袋妖怪吧！



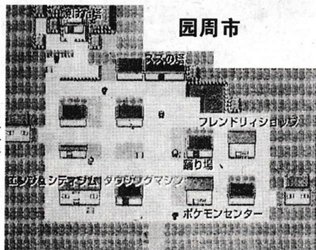


11. 园周市(エンヅュツテイ)

参加完捉虫大会之后就可以通过37号公路到达园周市(エンヅュツテイ)。当进入PC店后，会遇正树(マサキ)他会教你时间机器タイムカプセル的使用方法(用时间机器可以与前作交换怪物)，此时如果回到位于コガネッテイ的正树家，就可以得到能有五种进化型的NO.133号イーブイ。一定要带上它。去PC店右边的小屋可以得到探宝机(ダウヅグマツン)。然后就可以去第四个GYM挑战BOSS了。要注意格斗系对付鬼魂系的BOSS是无效的！所以用超能系的对付它好了(这就是之前要你买一只ケーシィ的原因)。如果没有可就苦了，击败他之后得到第四个纹章。然后到舞场打败舞女后就可得到秘传03(乘浪)用它可以使水属性的口袋妖怪在水中游泳。村内两边各有一座塔，东边的现在进不去。先进入西边的火烧塔(燃けだ塔)刚一入塔，就遇到宿敌，他好像在找什么东西，二话不说先KO了他再说。打倒宿敌与他后对话，得知传说的三圣兽就在塔底。此时可以去36号公路，从一个胖子手上得到08号机器(它的作用是击碎岩石)。回到火烧塔可以用此招将堵路岩石击碎，掉入搭底后就见到三只传说妖怪雷皇、炎帝和水君，但它们一见到玩家便逃跑，因为水晶版的主角是水君，所以当玩家捉它时它会逃走。它们会分散在整个ジョウト半岛的草地中，只有不断步行寻找它们，当与它们战斗后就可以在图鉴中发现他们的分布位置，然后就可以根据这个位置进行捕捉(注意打死它们以后就永远也无法捉住它们了！)。出村后，到38号路上的モ－モ－牧场用きのみ来帮助农场夫妇便可得13号机器。







"口袋妖怪"秘密档案

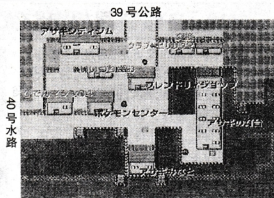
务必捕捉的三圣兽！

和金银版相同，先到火烧塔见到它们后，三只圣兽依然会逃走。之后到园周市(エンジエッテイ)的最上方会见到水君，而且宿敌还会与你争抢。当解决完可卡电波塔事件，并救出局长后，局长此次会给你铃之灯。再次回到园周市(エンジエッテイ)的スズの塔，正看见三圣兽中雷皇、炎帝逃走，而此时水君不会逃走。一定要在这是将其捉住！至于雷皇和炎帝则只有在42号路的草丛中寻找了。



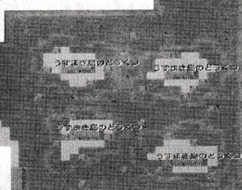
12. 阿萨奇村(アサギツテイ)

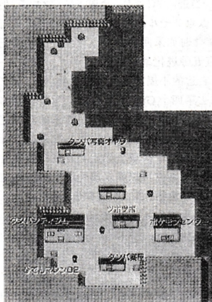
一直向南走到海边阿萨奇(アサギッテイ)村。在村子西南左边得04号秘传机器(怪力)。去西北的GYM道场发现BOSS不在。只好先到阿沙奇灯塔里去寻找，到了塔顶见到了BOSSミカン但是她说因为自己的口袋妖怪病了要照顾它,所以不能去GYM道场。没办法,只好先去找药。在村子里打听到关于药的消息。于是主角从40号水路出发前往坦巴村(タンバシテイ)寻找。到了坦巴村后先到くすり屋きん处找到药物ひでんのくすり,有了它就可以救那个生病的口袋妖怪。现在再顺水路回到阿萨奇村到灯塔上治疗口袋妖怪后，ミカン也回到GYM屋了。与她战斗时,用火属性的口袋妖怪即可取胜!



13. 塔巴村(タンバシテイ)



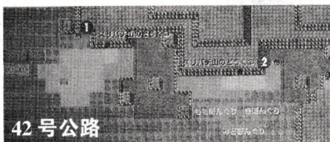


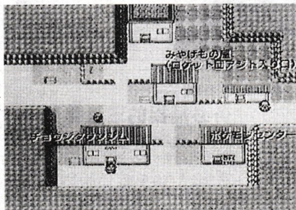




14. 卓子镇(チョウジダウン)

解决完阿萨奇的事情之后就可以通过42号公路去卓子镇(チョウジダウン)。42号公路上有个山洞虽然与情节无关,但是里面有许多道具与稀有的口袋妖怪,所以在前往卓子镇之前不妨先去洞里看看!到了卓子镇打听到关于火箭团的消息和湖中有红色暴鲤龙的消息。由于现在GYM门前有看守。所以现在只能先去怒湖(いかりのずうみ)捕捉变种的暴鲤龙。

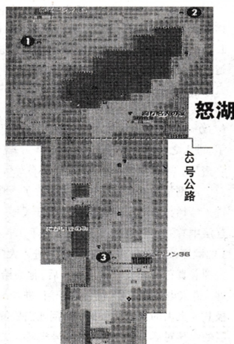




15. 怒湖

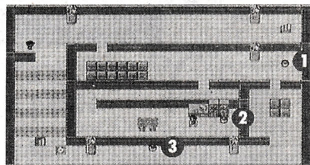
要想去怒湖就必须经过 43 号公路，而火箭团的家伙竟然索要 1000 元过路费！所以最好一次就把在 43 号公路中的事件解决,以减少损失。一直向上走就可以到达怒湖。在湖中央会见到传说中的红色暴鲤龙！要想尽一切办法捉住它,因为它和普通的暴鲤龙的能力完全不同！

得到红色暴鲤龙的鳞片(あかいウロコ)后,如果去精灵爷爷的家就可以得到学习机器。让你的口袋妖怪平均的得到经验值。这时可以回到卓子镇了。刚一进入 SHOP 就发生了事件,而且胜利者——ワタル竟然出现了,他说要查明火箭团的秘密基地，而指挥部入口已经被发现！于是主角便跟随他冲入地下指挥部中。进入火箭团的秘密基地后，火箭团的人会接踵而来向你挑战。要不断的战斗才能前进。而且可恶的火箭团人基本上都使用会自爆的口袋妖怪，所以对你的口袋妖怪伤害极大，这里可是非常辛苦的一段战斗。不过胜利者——ワタル会在途中帮你进行一次完全恢复。这样使你可以有实力去收集三组密码，这可是打开电机房间的钥匙！当来到电机房间前出现了两个火箭团的干部，幸好胜利者对付了一个，剩下一个就交给主角了。打败他们得到 06 号秘传机器,将电机周围的炸弹型口袋妖怪将这些口袋妖怪收服后，就可以摧毁火箭团秘密基地了。然后回到卓子镇的 BOSS 屋,这一战可不容易要有准备呀！

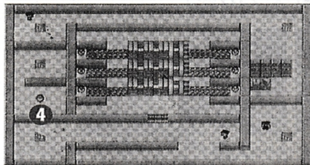


16. 火箭团秘密基地

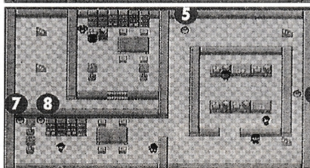
火箭团地下一层



火箭团地二层



火箭团地三层



"口袋妖怪"秘密档案

需要不同怪物杂交得到的妖怪

以下几种口袋妖怪没有野生品种，必须通过杂交得到。

新种口袋妖怪	雄性口袋妖怪	雌性口袋妖怪
ピチュー	ピカチユウ	ピカチユウ
ピィ	ピッピ	ピッピ
ププリン	ウリン	ウリン
ムチュール	バリヤード	ルージュラ
エレキッド	エレブー	エレブー
ブビイ	ブーバー	ブーバー

口袋妖怪杂交注意事项

1、当你有同类口袋妖怪的雄性与雌性，而且需要它们的后代,那么将它们交给养育屋中,它们很快就会生下蛋。

2、杂交后得到的新口袋妖怪的能力与其父相同,而且父亲的前两招会遗传给新生口袋妖怪的。而且父亲的能力越高,新生口袋妖怪的能力就越高。用这种方法可以制造出超强的妖怪！

3、每种新生口袋妖怪的孵化时间都不一样。父母的等级越高,孵化时间越长。而且必须将它们带在身上。如果放在电脑里蛋是不会孵化的。

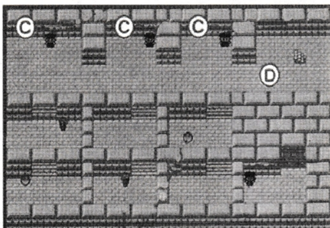
4、水晶版中许多在金、银中没有性别的口袋妖怪也有了性别,所以也可以生蛋,这样可以复制许多稀有妖怪。

16. 可卡电波塔

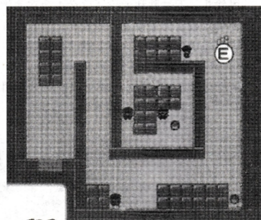
刚刚离开GYM道场，博士就打电话来，说可卡市的电波塔被火箭团的人占领了！现在主角必须赶到电波塔救出局长。火速赶到可卡市，进入电波塔后向塔顶进发。电波塔的构造极其简单，除了三层有一扇门打不开外没有任何机关。一直冲到5楼见到局长，却发现他是假冒的，当然要击败冒牌局长了！打倒这个火箭团的干部后就可以得到地下室的钥匙(ちかのカギ)。有了它就可以进入地下商店街的打不开的门了。进入之前最好先去PC店恢复体力。在进入地下室后会遇到宿敌。这次他的实力大增，要小心对付！

击倒宿敌之后就可以继续前进了，地下室机关重重，要进入楼梯下面的门就必须将三个开关按一定顺序打开，不过这层中有许多好道具，应当都拿到手。正确的方法是按3、2、1的顺序按开关。当大门打开后，进入大门就到了二层，这里关押着真正的局长。救出局长后，他会给你电波塔三层的钥匙。进入电波塔三层，用钥匙开门，进入5层广播室。里面有极其强大大的火箭团干部。击倒他们后解放了点播塔。与三层的女孩对话，她会送你011号机器，二楼的女孩会给你红色丝带。然后去找局长，他会送你铃之灯。

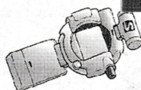
然后马上回到园周市エンヅコツテ村的东北的スズ塔，进入后会遇到三只传说妖怪雷皇、炎帝、水君。此时除水君外另两只逃走。水君可与主角见面并不会逃走，此时可收服。需要注意的是由于三圣兽也在塔中，所以此次和尚的数量比金、银中要多很多。刚一上楼就会遭到三个和尚的围攻，要小心。此外由于水君的实力极强，别看只有40级，如果你的实力不足很可能被全灭。所以一定要小心的对付。收服水君后宿敌来了，见你已经收服水君便与主角越好决斗后离去了。



↑地下室一层

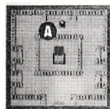


→地下室二层

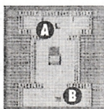


主人公使用的怪物手表

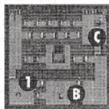
17. 铃之塔(スズの塔)



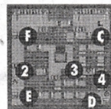
一层



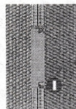
二层



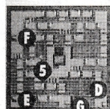
五层



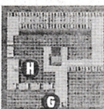
六层



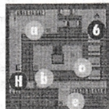
顶层



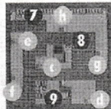
三层



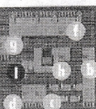
四层



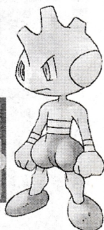
七层



八层



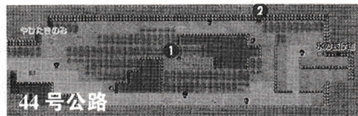
九层

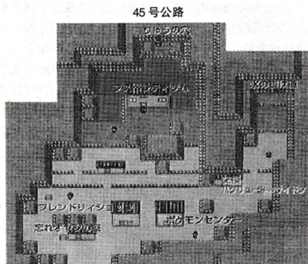


18. 富士比市(フスベシタウン)

回到卓子镇(チョウジダウン)在东边挡道的家伙已经不在了，现在可以通过44号公路去富士比市(フスベシタウン)要前往富士比就必须通过冰之洞窟。而洞窟中冰场是很费神的地方，其实只要按照↑←↑←↓←↑←↓→→的顺序即可通过。不过洞中的最重要宝物是07号秘传机器瀑布逆行，是必须要拿到的！

当到达富士比市后可以先去左面的忘却大叔家，他可以令你的口袋妖怪忘掉一些没有用的招数。然后就可以去正上方的GYM挑战BOSS了，当轻松的干掉BOSS后他竟然说因为没有りゅうのキバ，所以不能给纹章。没办法，先去上方的龙的洞里找到りゅうのキバ。这时BOSS也来了，最后的纹章终于到手了！





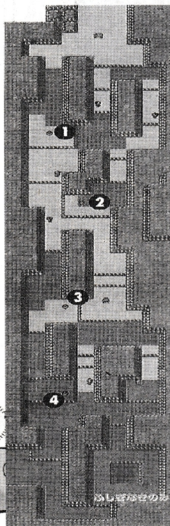
富士比市

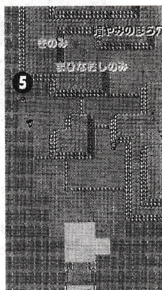
19. 霸者大赛

得到了八枚纹章后，刚一出洞，博士就打电话来，说口袋妖怪霸者大赛正式邀请主角参加。立即动身，通过45、46号公路回家吧！

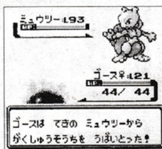
回到家中见到妈妈，她会给你10000块钱。然后去博士家得到了究极口袋妖怪球(マスタ－ボ－ル)全游戏仅此一个，可以捉住任何怪物！准备就绪后就可以向比赛地点チャンピンロ－ド进发了！

通过27号公路后，再次遇到宿敌，此次他的实力增长极大，要认真对付。当彻底战胜他之后他很不解的离去。来到联赛事务所购买装备回复体力，整备完毕就要去挑战被称做四天王的世界上的最强口袋妖怪教练了。进入赛场后大门轰然关上，给人一种关门放狗的感觉？！四天王都拥有六只等级在45以上的口袋妖怪，而且当其口袋妖怪体力不足时还会使用全回复药。所以必须作好打持久战的准备(如果有150号超梦则另当别论)。当四天王被击败后，胜利者——ワタル出现，一定要注意其龙系口袋妖怪是极其强劲的。而水君的冰系招数正是其唯一的致命招数，三两下就可以击败胜利者。这时表篇就结束了，与ワタル进入殿堂中统计口袋妖怪数量后就是此关的ENDING了！当你看完ENDING后，继续进行游戏就会来到里关，在这里还有非常壮大的冒险在等待你！



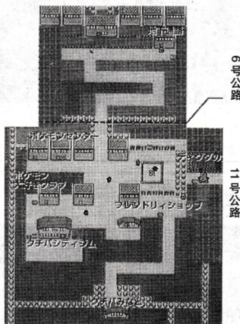


↑46号公路
←45号公路



20. 古奇巴港(クチバシテイ)

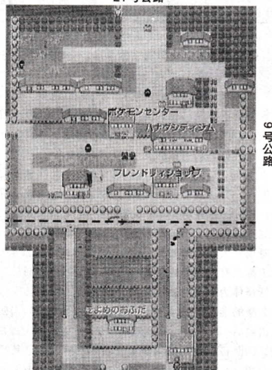
主角的旅程再次从若叶镇开始，主角正在镇子里闲逛，突然接到博士的电话，立即去博士的屋子，得到了船票这样就以去アサギシティ港乘アクア号游轮去另一块大陆——坎特(カントト)了。在船上有个老伯的孙女走丢了，帮他找到孙女后船也到达了坎特大陆的古奇巴(クチバシテイ) 码头。一上岸先找到 GYM 道场轻松的干掉 BOSS 得到纹章。然后就可以向位于 6 号公路北边的山吹市(ヤマブキシテイ)出发了。

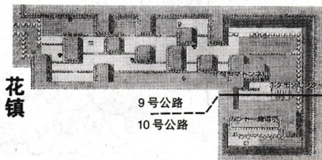


21. 山吹市&花镇(ハナダシテイ)

主角来到山吹市(ヤマブキシテイ)，这里不愧是坎特第一大城市。先替左上方小女孩到 GYM 上方的屋中找到皮皮(好可爱！)。就可以得到电车月票，但是，由于发电场的故障，使得电车暂时不能开动。没办法，先击败 GYM 道场中的 BOSS 再说。看来要调查发电场停电事件，必须去发电站才行。于是主角整理完装备后就顺着 10 号道路来到发电站，得知有人偷走了电机的重要零件。此外还听说最近在花镇(ハナダシテイ)经常出现神秘人。主角于是沿 5 号公路前往花镇调查。

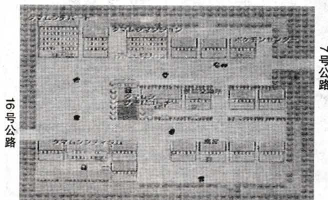
主角来到花镇之后在 GYM 门口入口见到了黑衣人，一路跟踪终于在道场中击败了这个火箭团的残党，然后在水边找到了被他藏起来的发电机零件(如果队伍中有会游泳的口袋妖怪就无法找到岸边的零件，要注意这个 BUG！)。来到电站装上零件就可以回山吹市乘电车了。在 25 号公路上发现了花镇的 GYM 道场的 BOSS，之后回到花镇又可以得到一个纹章。当火车开通后回到原来大陆的电波塔，在一层得到收音机，将频道调成 20，就可以收听妖怪笛子的声音。然后去坎特大陆的 11 号公路，将挡路的大猫カビコン唤醒，然后收服它，就可以继续前进了。





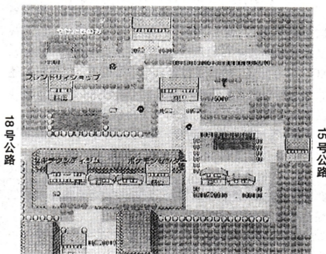
22. 达玛姆市(タマムシテイ)

主角来到达玛姆市（タマムシテイ）这里可是坎特大陆的第二大城市，因此游戏厅依然健在！夜里去西北的开发大楼中可以得到 03 号机器。但是与红、绿不同的是百货大楼已经不卖进化石了，真是遗憾。没办法，只好在游戏厅中玩一玩，正些筹码换两只少见的口袋妖怪，算作补偿吧。整备完毕后击败 GYM 屋的 BOSS 后就可以从 17 号公路前往下一个城市——西奇克市(セキチクシティ)了。



23. 西奇克市(セキチクシティ)

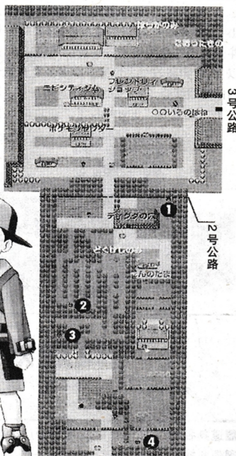
进入西奇克市将GYM屋的BOSS击败后,在12号公路上可以得到最强的钓竿,这样就可以随意钓到40级的水属性口袋妖怪了。然后回到地老鼠的洞窟中。出了洞就到达了尼比市(ニビシティ)。



24. 尼比市(ニビシティ)

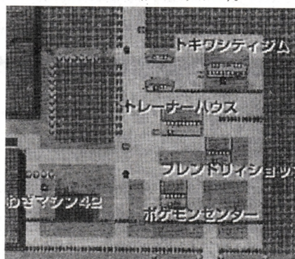
在尼比市已经没有事件,击败GYM的BOSS之后,就可以向南出发到多奇瓦市(トキワシティ)了。





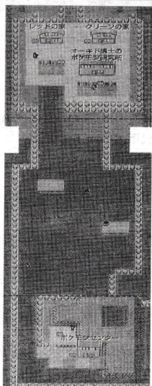
25. 多奇瓦市(トキワシティ)

到了多奇瓦市(トキワシティ)市后发现GYM道场的BOSS不在,于是先去找オ-キド博士吧。于是主角南下经过水道来到了库雷镇(グレンタウン)。



26. 库雷镇(グレンタウン)

刚刚上岸就看见了绿,但是和他对话后,他就飞回道场去了。没有办法见到オ-キド博士后顺水路到达双子岛,在右边的洞中击败了多奇瓦市的GYM道场BOSS。此时飞回多奇瓦市的话就可以与绿战斗了,他的实力相当的强劲,一定要注意利用口袋妖怪属性的相克性击败他!胜利后就可以得到最后的纹章。此时就回到库雷镇去找オ-キド博士,他验证了主角的16枚纹章后。认为现在的主角已经有能力挑战坎特大陆的口袋妖怪霸王了。于是主角根据オ-キド博士的指示前往最后的西罗卡里山(ジロガネ)。



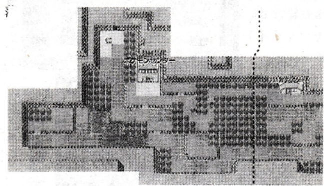
"口袋妖怪"秘密档案

151号妖怪的捕捉方法

在本作中依然需要捕捉到NO.001~NO.150和NO.152~NO.250另外还要捉住包阔闪光アンノーン在内的27只アンノーン之后(更可怕的条件还在后面)。并且收集齐游戏中的全部宝物,到博士家得到无限道具。之后去任意山洞中就可以捕捉,当发现时主角头上会出现"?"这样就可以捕捉原型超梦了。

27. 西罗卡里山(ジロガネ)

主角通过28号道路几经周折,终于来到西罗卡里山(ジロガネ),在洞的最深处遇到红,二话不说开始战斗。由于红是最终BOSS,所以其口袋妖怪全部在70级以上,能力高的令人惊异。能否战胜他就看你是否有超强的口袋妖怪了。击败红后,主角就是世界口袋妖怪霸王了,这就是真ENDING了。而攻略也就到此告一段落



"口袋妖怪"秘密档案

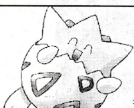
水晶中的进化石

由于本作中不管在哪个大陆都没有出售进化石的商店,所以为了让那些需要进化石进化的口袋妖得以进化,就必须寻找进化石。

1、太阳石:正常情况下只能在捕虫大会中取得名次才能得到,但是几率很小。其实有一种方法可以大幅度提升得到太阳石的几率。首先在大会中捉住NO 127、NO 123号妖怪。然后立即到其他参加者身边。遇到上述妖怪立即打死。此外要尽量捕捉不同种类的妖怪。这样发表成绩后你就会有九成的机会得到太阳石。

2、每星期一夜里到あつみ的山洞外的广场击倒ピッピ的像就可得到,不过一星期只能得到一块。

3、其他进化石如火之石、水之石则只能从25号公路的小屋中的老爷爷处得到,而条件就是给他看口袋妖怪他所需要的口袋妖怪。



口袋妖怪道具完全列表

这里是游戏中出现的所有道具,以下列表示依照背包的口袋别来分类的。因此哪里有么道具都可以一目了然。另外,表中也附有道具的各种资料与解说。

■道具名称:是依照日本50音的顺序排列。
■便利按键:在重要道具中,有一些可以登录便利按键(SELECT键)。
■价钱:在商店购买道具的价钱。在口袋妖怪表格里,"盆栗"这项表示使用什么盆栗才可以制造出妖怪球。
■解说:道具的使用方法跟效果。

●重要道具列表

道具名称	便利按键	说　　明
红色龙鳞(あかのウロコ)	○	红色暴鲤龙的鳞片,可以交换学习装置。
好钓竿(いいつりざお)		可以钓到水系口袋妖怪。
遗失物(おとしもの)		皮皮人偶。用来换定期月票。
卡片钥匙(カードキー)		解救电播塔局长的必要物品。
机器零件(きかいのぶひん)		发电厂被偷的零件。
银色羽毛(ぎんいうのはね)		收服洛奇亚(ルギア)的必要物品。
代币盒(コインケース)		最多可以收藏9999个赌场代币。
脚踏车(じてんしや)	○	折叠式自行车,速度是步行的2倍。
棒钓竿(すごいつりざお)	○	可以钓到口袋妖怪。
洒水器(ゼニガメじょうろ)		可以得到树上的…
侦测器(ダウヅングマツン)	○	可以侦测画面上看不见的道具。
地下的钥匙(ちかのカギ)		打开地下街通路的钥匙。
定期车票(ていきけん)		电车的车票,没有时间限制。
透明铃铛(とうめいなスズ)		会发出令人安心的声音。
虹色羽毛(にじいろのはね)		收服凤凰的必要物品。
秘传之药(ひでんのぐすり)		可以治疗生病的口袋妖怪。
谜之蛋(ふしぎなタマゴ)		口袋妖怪爷爷给的,要小心照顾…
船票(ふねのチケツト)		高速船的船票。
灿钓竿(ボロのつりざお)	○	只可以钓到鲤鱼王
蓝色卡片(ブル-カ-ド)		计算"大家来说暗号!"节目问题点数的卡片。

●怪物捕捉球一览表

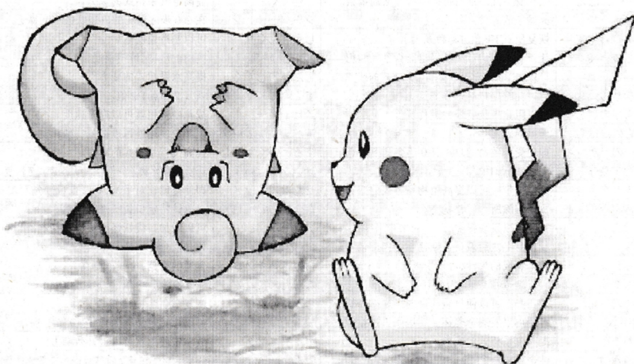
道具名称	售价/盆栗	卖出价	解　　说
超级球(スーパーボール)	600	300	比怪物球容易捉到妖怪
速度球(スピードーボール)	白色	75	容易捉到快速妖怪
公园球(パークボール)	–	–	只在捉虫大会时使用
高级球(ハイパーボール)	1200	600	比超级球容易捉到妖怪
友善球(フレンドボール)	绿色	75	捉到的妖怪亲密度较高
重量球(ヘビーボール)	黑色	75	容易捉到很重的妖怪
大师球(マスターボール)	–	0	可以捉到任何妖怪
月亮球(ムーンボール)	黄色	75	能捉到用月石进化的妖怪
怪物球(モソスターボール)	200	100	可以捉到任何野生妖怪
爱爱球(ラブラブボール)	桃色	75	容易捉到雌性妖怪
诱饵球(レアーボール)	蓝色	75	容易捉到水系的妖怪
等级球(レベルボール)	红色	75	容易捉到等级低的妖怪

●通常道具一览表

道具名	作　用	道具名	作　用
あおぼんぐり	可以制造诱饵球。	きんのはつぱ	金色的神奇树叶。
あかぼんぐり	可以制造等级球。	ぎんのはつぱ	金银色的神奇树叶。
アップグレード	这东西跟3D龙似乎有关系。	クリティカツター	战斗中使用就很容易打中敌人的致命处。
あなぬけのヒモ	可以从洞穴中离开。	くろいメガネ	提高恶魔系招式的威力。
いいキズぐすり	恢复50点HP值。	くろおび	提高格斗系招式的威力。
いかりまんじゅう	恢复20点HP值。	くろぼんぐり	可以制造重量球。
インドメタッソ	可以增加口袋妖怪的速度基本值。	けむりだま	遇到野生口袋妖怪一定能逃走。
エフェクトガード	战斗中使用,可以避免妖怪的能力值下降。	げんきのかけら	从濒死状态复活,HP值恢复一半。
おいしいツボ	非常美味的尾巴,所以价钱很贵。	げんきのかたまり	从濒死状态复活,HP值全部恢复。
おいしいみず	恢复50点HP值。	こおつたきのみ	带在身上之后就可能解除烧伤状态。
おうごんのみ	带在身上之后就可以恢复10点HP值。	こおりなおし	解除冻伤状态。
おうじやのしるし	有时会让敌人的口袋妖怪害怕。	ゴールドスプレー	在250步之内弱的口袋妖怪不会靠近。
おおきなキノコ	非常稀有的香菇,所以价钱很贵。	サイコソーダ	恢复60点HP值。
おおきなしんじゅ	大颗的珍珠,可以卖很多钱。	しあわせタマゴ	让妖怪带在身上可以得到1.5倍的经验值。
おまもりこばん	带在身上战斗之后可以得到2倍的金钱。	じしやく	提高电气系招式的威力。
おんぷメール	天然雀的邮件。	シルバースプレー	在200步之内弱的口袋妖怪不会靠近。
かいふぐのぐすり	恢复所有HP值并解除所有异常状态。	しろぼんぐり	可以制造速度球。
ガぐしゅそううち	让没有参战的口袋妖怪也能得到经验值。	しんじゅ	美丽的珍珠,价钱很便宜。
かたいいし	口袋妖怪携带时可以提高岩系招式的威力。	しんぴのしずく	提高水系招式的威力。
かみなりのいし	可以让特定口袋妖怪的进化。	すごいキズぐすり	恢复200点HP值。
かわらずのいし	可以阻止口袋妖怪的进化。	スピーダー	战斗中使用就可以提升速度。
かわらのかけら	破掉的碎瓦片	スペシヤルアップ	战斗中使用就可以提升特殊攻击力。
きあいのハチマキ	即使受到致命的攻击,HP还会剩下一点。	するどいくちばし	提高飞行系招式的威力。
キズぐすり	恢复20点HP值。	せいなるはい	让所有濒死状态的妖怪复活,HP值全恢复。
きせきのタネ	妖怪携带时可以提高植物系招式的威力。	せんせいのツメ	即使速度比对手慢,有时也可以先发攻击。
きせきのみ	可以解除所有异常状态。	たいよろのいし	可以让特定口袋妖怪的进化。
きのはこ	打开可以发现银奖杯。	タウリソ	可以增加口袋妖怪的攻击力基本值。
きのみ	带在身上之后就可以恢复10点HP值。	たべのこし	每一回合可以恢复一点HP。
きのみジコース	树果制成的果汁,可以恢复20点HP值。	ちいさいキノコ	普通的香菇,价钱很便宜。
きぼんぐり	可以制造月亮球。	ちからのこな	恢复50点HP值。
きよめのおふだ	带在身上可以使口袋妖怪的出现率降低。	ちからのねつこ	恢复200点HP值。
きりのはこ	打开可以发现金奖杯。在房间里找找看。	つきのいし	可以让特定怪物的进化。
ぎんのこな	提高虫系招式的威力。	ディフエソダー	战斗中使用就可以提升防御力。
きんのき	纯金制的球,卖价非常高。	でんきだま	让皮卡丘带在身上特殊攻击力会变成两倍。



道具名	作　　用	道具名	作　　用
どくけし	解除中毒状态。	ポイソトアップ	增加的PP值最大值。
どくけしのみ	带在身上之后就可以解除中毒状态。	ほしのかけら	红色的美丽宝石碎片,可以卖出高价。
どくバリ	提高毒系招式的威力。	ほしのすな	红色的美丽砂子,可以卖出高价。
とけないこおり	提高冰系招式的威力。	ほのおのいし	可以让特定口袋妖怪进化。
ながねぎ	让大葱鸭带在身上致命点命中率会上升。	まがつたスプーソ	提高超能力系招式的威力。
にがいきのみ	带在身上之后就可以解除混乱状态。	マックスアップ	可以增加口袋妖怪的HP基本值。
にがおえメール	可以把携带这种邮件的妖怪印出来的邮件。	まひなおし	解除麻痹状态。
ねむけざまし	解除睡眠状态。	まひなおしのみ	带在身上之后就可以解除麻痹状态。
のろいのおふだ	提高幽灵系招式的威力。	まんたんのくすり	恢复所有HP值。
はかいのいでんし	攻击力会提高两级,但是会变成混乱状态。	みずいろメール	有迷你龙画像的邮件。
はつかのみ	带在身上之后就可以解除睡眠状态。	みずたまリボン	提高普通系招式的威力。
はながらメール	有花纹的邮件。	みずのいし	可以让特定口袋妖怪的进化。
はんのろごな	解除所有异常状态。	ミックスオレ	恢复80点HP值。
ピーピーエイド	恢复一个招式10点的PP值。	みどぼんぐり	可以制造友善球。
ピーピーリカバー	恢复一个招式全部的PP值。	むしよけスプレー	在100步之内弱的口袋妖怪不会靠近。
ピーピーエイダー	恢复所有招式10点的PP值。	メタルコート	提高钢系招式的威力。
ピーピーマックス	恢复所有招式全部的PP值。	メタルパウダー	让百变怪带在身上会增加防御力。
ひかりのこな	怪物携带后不易被敌人打中。	モーモーミルク	恢复100点HP值。
ピッピにんぎょう	遇见野生怪物时只要使用就可以逃跑。	もくたん	提高火系招式的威力。
ピソクのリボン	提高普通系招式的威力。	ももぼんぐり	可以制造爱爱球。
ピソトレソス	致命点攻击命中率上升。	やけたきのみ	带在身上之后就可以解除冻伤状态。
ブイブイメール	有依布画像的邮件。	やけどなおし	解除烧伤状态。
ふしぎなアメ	可以让口袋妖怪的等级增加一级。	やわらかいすな	提高地面系招式的威力。
ふしぎなきのみ	带在身上之后可恢复一个招式5点的PP。	ヨクアタール	战斗中使用就可以提高命中率。
ふっかつそう	从濒死状态复活,HP值全部恢复。	ラッキーパンチ	让幸运蛋带在身上致命点命中率会上升。
ふといホネ	带在身上,攻击力会变成两倍。	ラブリーメール	有爱心图案的邮件。
プラスパワー	战斗中使用就可以提升攻击力。	リーフのいし	可以让特定口袋妖怪进化。
ブロムヘキツン	可以增加妖怪的防御力基本值。	リゾチウム	增加妖怪的特殊攻击、特殊防御力基本值。
へんしんメール	有百变怪画像的邮件。		





生化危机 代号:维罗尼卡

小说攻略连载三

BIOHAZARD CODE:VERONICA

DC 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:2000年2月23日

上回“书”到，克蕾儿在被史提夫解救的同时，亦慢慢开始了解这个有些神秘、有点讨厌、还有些稚气的男子内心深处所禁锢的苦痛。没有办法，要想在这个阴森恐怖的人间地狱中生存下去，是不得不学会冷酷的。克蕾儿在不断调查的过程中，逐渐发现了亚鲁佛烈德的家事。在更神秘的公邸中，一个非常美丽和清新的女子雕刻令克蕾儿感到好奇，而同时克蕾儿又听到了一个清亮女子的声音。这个声音是从哪里来的？是什么人的呢……



音乐盒……



“振作点，哥哥！只不过是解决个小女孩，为什么会花这么多时间呢？”克蕾儿虽然不知道对话的人之前在说些什么，但相信话中的哥哥一定就是亚鲁弗烈德了。而那小女孩应该就是亚蕾克西亚了吧？

一进入房间，克蕾儿的心差点没跳出来，唯一透出火光的房间就在眼前，能够看到火光是因为克蕾儿正面对着那房间的窗户，虽然没有看到任何人，但庆幸的应该是没有任何人看到她才对。她迅速蹲下步行至隐密处，而幸好地板上铺了一层地毯，让她走路时还不至于发出太大声响。但是为了能够听得更清楚他们的对话，克蕾儿选择躲在窗边……

“抱歉，亚蕾克西亚。我已经尽我最大的能力了。”从亚鲁弗烈德的回答中，克蕾儿更确定另一名女性就是亚鲁弗烈德的双生妹妹——亚蕾克西亚了……

“阿修福特家的再兴要靠你了，哥哥。”

“我知道，亚蕾克西亚。我一定会亲手取回过去的繁华，然后让你成为光荣的阿修福特家的主人！”

“别担心，哥哥，那两个人就让我来解决吧……”虽然亚蕾克西亚是背对着窗户，而克蕾儿打算探头让自己能够听得更为清楚，但却被发现了……

激动地亚蕾克西亚边说边走向窗边：“是谁？谁在走廊那里？”克蕾儿虽急，但是却还是以最轻的脚步跑向玄关转角处，剩下的只是摸着玻璃，不断以锐利的目光搜寻着走廊的亚蕾克西亚……

“怎么了，亚蕾克西亚？”

“没事，是我看错了。走吧！哥哥。”

刚才险些被发现，使得克蕾儿在两兄妹离开后，仍然久久站在那转角，奇怪的是，之前克蕾儿清楚地听到，亚蕾克西亚说要走！走去哪？克蕾儿一直没见到任何人往那唯一的出口，也就是克蕾儿才进来的门扉……

过了许久，一直没有动静，再这么等下去也不是办法……倒是身后，身后的房间似乎一直有音乐声的传出

……克蕾儿隔着门听着房里的动静，发觉是真的有音乐声，像是音乐盒一类的乐器吧？吹奏的曲子很熟。对了！！是看过不止一次的双胞胎影像的背景音乐，想到这里，克蕾儿对于那段不知所云的影像又起了异常地恶心感……





进去看看吧……克蕾儿在那房间中，并没有看到任何人或特别的事物，较为奇怪的应该是“床”。应该说是床吗？因为那只是一个板状物，在那上面还有一个梯子，但在梯子的顶端是封死的。

虽然这种景像非常奇怪，但是克蕾儿一进入房间后，目光首先就被音乐盒给吸引了过去，只怕以前她从没见过这么大的音乐盒了……简直就像是一台唱片机。在音乐盒上，只有一颗按钮，克蕾儿好奇地按下，音乐盒居然立即关上，而身后原本像床一样的板状物则一分为二，一部份向上升，如此真的变成了一张床了……所有的机关移动都在一瞬间，克蕾儿只是照着声响的发出方向移动视线。

在音乐盒关闭后过了半响，克蕾儿才回过神来，一方是为眼前突如其来的景像吓了一跳，二来是深怕刚才的声响将亚鲁弗烈德兄妹引了过来……剩下的只是寂静的房间，连音乐盒的音乐都没了，使得这房间静得可怕。

克蕾儿注意到音乐盒的盒盖，上面有许多极为漂亮的红宝石，但是在许多红宝石的排列中，似乎原本排定于正中央的红宝石不见了？因为在那个位置现在只剩下凹槽而已。感觉上，似乎是有什么原有的东西被拿走了一样。然而克蕾儿也曾试着去开启那音乐盒，但是无论怎么试都无法再打开了。



克蕾儿转过身去，在眼前的单人床只是一张很普通的床铺，较为引人注目的是，随着克蕾儿手上打火机的火光不断地闪烁，床上的某处也跟着闪跃出银色光芒？仔细一看，是一把银色钥匙……虽然不知道这把钥匙是用于何处？但还是先拿了再说吧……

在克蕾儿拿起钥匙的同时，那张“床”的上部份突然下坠”！幸好克蕾儿在拿取钥匙时没有任何迟疑，但床的上部份突然下降也引起了巨大声响，使得克蕾儿惊吓地跌坐于地上……

在经过些许的调查后，已没有任何可疑的东西了。在离开这房间时，克蕾儿站在玄关上想起了先前的亚鲁弗烈德兄妹，他们是否真的离开了？为什么刚才床的部份会突然落下？真的是机关吗？还是那兄妹俩所为？

克蕾儿决定，向前走去看看。



机关很简单，走起来就像一个“U”字型一样，而两方通道尾端都是房间入口，此时克蕾儿已经站在另一端房间门口了，全身神经绷紧的她像是忘了肩上的伤一样，两手紧握手枪，十根手指像是要不断确认枪枝是否有拿稳一般，不断地将枪柄握了又握……

约过了十秒钟吧？为了确认房中是否有发出声响或话语声，克蕾儿连自己的呼吸都停止了静静地听着。十秒钟过后，深吸一口气，于喉头中重重地吞下一口口水后，随即开门并提起手枪，企图寻找房间中所有可能对她带来威协的危险。

没有……什么都没有，除了摆设外，什么都没有。但奇怪的是，这房间的摆设和刚刚的房间居然是一模一样的，不一样的只是方向而已，若是两个房间中央设有一块玻璃的话，看起来简直像是镜中世界一样了。

安全了，克蕾儿下意识地放松了自己的警戒，但在下一秒肩头上传达过来的疼痛也迅速地让她不得不放下沉重的手枪……肩头的疼痛让她无法站稳，一时的重心不稳使得她必需扶持着身旁原本就关闭着的音乐盒，而在她竭尽所能想再次站稳时，她也发现了这房间中的唯一

不同，音乐盒上所镶的宝石……是蓝色的……虽然还是一样地于正中央少了一颗……除了这些，克蕾儿无法再从这房间中找到任何可疑的物品了。当然了,房间中的那张“床”,克蕾儿是不敢再接近的了。

如此一来,这座状似宽大的古堡,似乎已经没有可搜寻的地带了。只有依原路回往公邸，为什么会前往公邸，是因为克蕾儿认为这座古堡暂时没有调查的必要了，然而手上的黄金、纯银钥匙，令她想起了在这岛上，用到钥匙来开门的，似乎只有古堡及公邸了，剩下的车库、研究室等等,好像都是以卡片锁等来开门的。而公邸方面，如果记得没错,在第一次解救因为黄金双枪事件，差点死于非命的史提夫时，似乎在那附近有不少房间是无法开启的,并且似乎用的都是传统的钥匙……

在回程路上,怪物们不知往哪去了?就连进入亚鲁弗烈德办公室时，原来那偷袭克蕾儿的怪物也不知去向了。好不容易回到了秘书室,终于可以打开置物箱将先前摆置于箱中的弹药及药草取出，肩上的伤势相信不是一般药草就可以解决的了,看来得使用回复喷雾剂了。

托回复喷雾剂的药效,再加上绷带的包扎，感觉上好多了,但是麻痛的感觉还是存在,不过还不至于像之前一样无法持枪了……

走出秘书室,首先调查的就是对面，也就是二楼上的第二个房间。果然!!使用银色钥匙就可开启!!!在门后，克蕾儿只感到这里像是一间娱乐室,有钢琴、酒吧、撞球柜、还有吃角子老虎机?!

在这房间的调查中，克蕾儿并不觉得有任何的古怪，只有那座钢琴较为吸引克蕾儿,仔细一看，这是一座附有自动演奏装置的钢琴。事实上,自动演奏装置也不过就是一个刻有不规则刻度的滚筒罢了,若以录音机来比喻，这个滚筒也就是扮演着录音带的角色，而钢琴本身则扮演着录音机的角色。不过奇怪的是，滚筒不见了?谁会取走这东西?虽然克蕾儿当时对这种事不以为意，但她却不知事实上…

离开这房间前,克蕾儿还倒了一杯伏特加，虽然她平常不接近这类含有酒精的东西，但为了镇静心中的慌乱还是一口气喝了下去,毕竟在短短的时间内，突然发生的事情太多了。

接着前往一楼其他尚未开启的房间。当然也顺利地以黄金钥匙及纯银钥匙各个开启，但是在第一间像是会议室一般的房间中,随即就发现了两只怪物,是那种全身白晰、右手具有异常的长度那种!!但或许是酒的关系吧，克蕾儿随即壮



起胆子,双手持枪对准其中一只,在它那看不清楚是眉心还是人中的部位开了一枪,很顺利,一枪倒地。看来它的弱点就在那个部位了……

克蕾儿脑筋动得也快，随即蹲下躲避另一只即将转过身来的怪物的视线，在蹲下静观情况的克蕾儿只听到怪物的吼叫声，而不少文具自会议桌上落下掉到自己身上，看来那怪物正发狂地用它的长手将会议桌上的东西全部横扫了下来。这样下去也不是办法!!克蕾儿突然地站起来,准星确定瞄准后立即连开三枪，但是三枪却只有



一颗子弹擦过它白晰的皮肤而已。克蕾儿来不及蹲下就已被它的长手抓住头了!!

像是要仔细看看是什么样的人胆量如此大，怪物将克蕾儿举起后，便将她移至面前，克蕾儿虽然头被抓住，但是左眼还是可自怪物手掌的缝隙间清楚地看到它就在眼前。一直不断挣扎扭动的克蕾儿,见到它就在眼前,出于本能随即举起手枪自它眉心开枪!!当然，怪物也发现了她左手举起枪的动作，但在它还未甩手将克蕾儿丢离前,枪机已撞上子弹底部的火药,疾速旋转的子弹冲出枪管,也随即又进入了怪物眉心。

一声哀嚎,怪物倒地不起,克蕾儿则是重重地跌坐在另一只原本已倒地的怪物身上。它们身上的黏液使克蕾儿感到难受,缓缓站起的克蕾儿,立即注意到了在这房间的正中央地板上，有个图案非常眼熟，是先前的老鹰徽章?!居然还有第二枚老鹰徽章?

是了……想起来了，在拘留所附近曾有一处有个沾满血的断头台,在那后方，似乎就有道门，门上有个徽章状的凹槽。无论如何,先将这徽章拿起来吧!

接着,克蕾儿查看着这房间的各事件，包括先前被怪物所扫落的文件等。而在许多文件中,克蕾儿发现一份较为可疑的……



◎ 档案:HUNK的报告书

致　亚鲁弗烈德・阿修福特所长:

本日 16:32

由雨伞公司输送基地送来的大型B.O.W密封舱,已经平安到达。在输送时不但受到严密保护,到达后所要做的108条事项也已全部确认完毕。现在是以冷冻状态在保存着。

只是,平常都在执行特殊任务的我们,为何会被派去运送一个冰冻胶囊呢?就算是最高机密,但对运送的是什么都不知道,在运送时就很难保障安全性。如果是危险的东西,就更加是这样了。今后如果还有类似的任务,请事先提供我们必要的情报。

不过,这里和那时比起来,仍然一点都没变。让我突然怀念起过去在这个军事训练所过的日子。

我们将于本日23:00前往下一个任务。

雨伞公司特殊工作部队所属

HUNK

这位属名"HUNK"的人是谁,克蕾儿并不感任何兴趣,而报告书中所提到的大型B.O.W密封舱到底是装了什么?还派遣了一队平常以负责特殊任务的部队负责保护运送?并且连这支部队都无法得知自己所运送的物品是什么!太多的问题因为这件报告书油然而生……

克蕾儿退出会议室,于玄关上继续前进,之前史提夫取得黄金双枪的房间不必进去了,绕行过去来到了最后一间房间。使用黄金钥匙开门后,克蕾儿起初还有点惧怕里面是否还是有先前的怪物。但房间中很安静,克蕾儿才放心地推开房门走进。

房间里置放着许多艺术作品。在墙上挂满了许多画像,共同的特徵是全部都是人物的肖像,有男、有女,感觉像是历代人物肖像的展示房间,而在每幅画的下缘都有一颗按钮。在好奇心的驱使下,克蕾儿伸手去按下,只听到卡喳一声,那按钮不断地闪亮着,先试试看吧!克蕾儿心里这么想着,一颗颗接着按下去,直到最后一个必须爬上台阶的画像前,克蕾儿才注意到,在这画像前摆着一卷纸。拿起纸卷,先是按下按钮再说,但却没有任何反应。

克蕾儿的直觉告诉她,这些按钮一定有什么玄机,但是在按下后却没有任何反应,一定是有哪里不对头。例如……按钮的顺序?接下来,无论克蕾儿由左至右、或由右至左,按钮的结果都是寂静无声。

无奈的克蕾儿,坐在台阶前,摊开手上的纸卷,看着上面的内容……

◎ 档案:恭贺继承地位的贺词

亚鲁弗烈德大人:

恭喜您成为阿修福特家的主人,依照阿修福特家的惯例,让我送上陶器之壶以表示庆贺。这个惯例,是源自我阿修福特家,创始者——美丽又高尚的微若妮卡小姐成为主人时,当时的执事赠送金色的茶杯给她做为纪念而开始的。

在第二代的史坦利大人和其子——第三代的汤玛斯大人成为主人时,当时的执事们即仿照前人,赠送他们和薇若妮卡小姐一模一样的杯子。

之后,则由汤玛斯大人的双胞胎兄弟亚瑟大人继承阿修福特家,再由亚瑟大人传给您的祖父爱德华大人。那时,也是我阿修福特家的最盛期。雨伞这个大制药公司的创立,也是由于爱德华大人的努力才能成功。

可是,在爱德华大人去世、您父亲亚历山大大人成为主人后,阿修福特家就渐渐没落了。

希望在您的领导下,可以让阿修福特家重回以往的繁华和荣光。

阿修福特家执事

史考特・哈曼

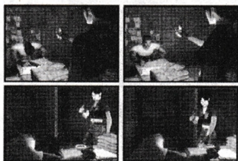
克蕾儿将这卷纸上的内容看了一遍又一遍,但看似很普通的祝贺词,却很像是有什么秘密……在看第三遍的时候,克蕾儿还站起环绕着房间走着,想藉此来增加自己思考的灵感。已经快要将内容背下来的克蕾儿边走边看着各幅画像,嘴里念念有词地背着文章。走到唯一女性画像前,同时也是她重复念出第五次的时候,她拿起纸卷,再看看各幅画,发觉画的数目,与文中所提到的人数相同。

克蕾儿依照内文,跟着各画像上的特徵去顺序按钮,最后的按钮,应该是台阶上的那幅画了吧?当克蕾儿按下这最后的按钮时,原本挂着画像的整面墙壁突然旋转起来,就像电影中那种暗道一样,而旋转过来的墙壁上设有一个平台,平台上摆着一只壶。克蕾儿立即联想到这是否是文上所提及的陶器之壶?

克蕾儿查看眼前这只壶。将壶拿起时,居然听到金属撞击瓷器的声音?显然,壶中装了什么东西……调查壶中,发现是一只银制的蚂蚁模型,而在蚂蚁尾部则镶着一颗蓝宝石,八成是安装于古堡上那两间房间中其中一间的音乐盒上吧……

公邸中的房间,算是都进去搜查过了,看看手上的老鹰徽章,克蕾儿决定回到拘留所地区……

在回到拘留所地区时，才突然想起罗得里葛，于是克蕾儿带着止血剂前往囚人管理室。来到囚人管理室后，克蕾儿点起了打火机，在微微的火焰下更显得气氛凝重。罗得里葛的右手紧握着手枪，人趴在桌上，像是死去了一样……突然间他抬了头，并将枪口指着克蕾儿……



这时发现克蕾儿的罗得里葛开口了："你还在这里做什么?"说完后则又无力地趴至桌上……

"……"克蕾儿慢慢地走近罗得里葛，并取出止血剂摆在桌上。

塑胶制的瓶子放到木桌上时发出了声响，也引起了罗得里葛的注意:"你帮我找止血剂?真的是……谢了。"

"呃……我来帮你吧?"

"不用了,我可以自己来。你还是快走吧!"

"那么，我把这个打火机留给你，那是我哥哥送我的。"

"是吗?"

罗得里葛自口袋拿出了东西像是要交给克蕾儿。"那么这个你拿去吧!有一天你可能会需要它。快走吧!不用担心我。"

是开锁器?罗得里葛怎么会有这种东西?不过也好，如此一来较为简单但却又没钥匙的锁可以简单开启了……

看着已沉默不语的罗得里葛，克蕾儿便留下打火机，自行前往那可疑的断头台处了。



来到断头台处，克蕾儿随即将老鹰徽章放入门上的凹槽中，而在放入的瞬间，断头台上的利刃突然落下并发出极大的声响，震耳欲聋的声响使得克蕾儿的恐怖感一下提升至顶点……冷静下来后，她发觉门已完全上升，并且于门后是一个砖造平房……

在进入那砖造平房后，发觉原来这里是医务所。这里充满着尸臭味……捂住鼻子前进的克蕾儿，在第一张病床上看到了一具尸体，自表面来看，他不但死了，而且身上的细胞组织已经变质了。就像外面所行走的僵尸一样，但是他却不会起身攻击克蕾儿，虽然不敢去确认它是否还"活"着?但也不致于现在对它开枪,若它已不会走动,那不就浪费子弹了。而继续行走时，走得越里面，尸臭味也就越重，那股恶心的味道使得克蕾儿自己都忍不住皱起眉头来了……

躺在第二张床上的……是一具已经用尸体袋装起来的尸体……想这袋中的人，在这里人们逃离前，就已经去世了吧……

站在房间正中央，可见到左手还是一个小型的办公室，克蕾儿进去看看并翻着桌上的文件，突然发觉其中……

◎ 档案:解剖室医生的手记

我的心中住着一只恶魔，有时候，我实在无法抑制住唤醒恶魔的冲动。

那是个残酷的仪式……看到他人的脸因痛苦而歪曲……悲鸣……激烈而无止尽地痉挛……我仿佛就像和恶魔一起鉴赏着这样的情景，一直到对方死去……

但是，亚鲁弗烈德大人认同这样的我。不但如此，他还供给我所有为了仪式所需要的设备和拷问道具……

我绝不能背叛亚鲁弗烈德大人对我的期望，尤其是属于我和他的圣域……这个医疗区的地下室，绝对不能让外人发现。

我寸步不离地带着前往圣域的钥匙，就算有人看到，也不会想到那就是钥匙吧……如果失去了亚鲁弗烈德大人的信赖，那么我的人生也等于完结了……

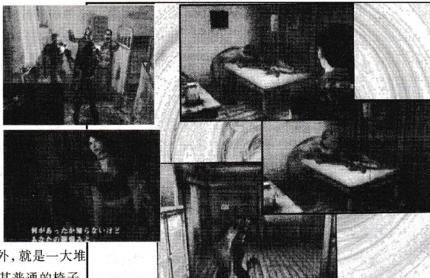


看来……撰写这则手记的医生，和亚鲁弗烈德一样，不是个常人……他所描述的"仪式"，看来应该是某种酷刑……而在后文中所提到的圣域，相信是后来所提到的地下室吧……那个地下室到底在哪里?还有钥匙?一时间，许多问题塞进了克蕾儿脑子里，她也无法凭空就想出答案，只好再四处翻找是否还有其他相关文件或是像钥匙一样的东西?

在翻找的过程中，克蕾儿一直觉得眼前的人体模型很奇怪，她不是第一次见到人体模型了，更不是因为人体模型将肌肉、器官等表现得一览无余而惊讶，而是……为什么眼前的这个模型少了一只眼睛?

找不出个所以然的克蕾儿放弃了，离开办公室，走向

另一头。在医务所的尽头是一扇木门，并没有上锁……心想背后应该是和那医生所说有关吧？当克蕾儿正准备将门把旋开时，她却没发现身后的尸袋动了一下……



如此旋开门把推开后，一股血凝固的臭味袭面而来……克蕾儿。走进房间，只感觉这房间整个都是红色的一样，这不是错觉而整间房间像是红色的，也不是因为漆上红色油漆的关系，而是因为像是血一样的东西一滩又一滩地散落在地上，并且发出令人作呕的味道……

仔细一看，除了一炉正在燃着的柴火外，就是一大堆的刑具了，并且还有两张椅子，一张是极其普通的椅子，而另一张较为特别，铁制的，在四条椅子腿处还有像是皮带一样的环扣。看来这两张是观赏者与被处刑人的坐椅吧？但有趣的是，在这房间中的桌上，似乎不是只有刑具而已，仔细一看，是克蕾儿惯用手枪 M93R 的加强配件?！这种东西为什么在这里？

不明所以，但是还是将备件装上以加强手枪的连射力，但眼前的情景克蕾儿已经看不下去了，多看一刻都会呕吐出来，只好急着开门退出去。但是在旋转门把时，却有一种莫名的不安一直旋绕着自己……出门时，克蕾儿立即注意到那尸袋被打开了？或者该说……是自己打开的？

接着越走向出口，越是能够清楚地听到一阵阵咀嚼声，但是那并不是人的咀嚼吧。当克蕾儿横着身体走向发出声音的第一张病床时，看到一个身穿白衣的人正趴在另一具尸体上大肆吞食着，是的，不是吃而是吞食。就算站在远处的克蕾儿也一样可清楚地看见，因为它嘴部在那另一具尸体上咀嚼而喷出了大量鲜血。此景看在眼里，不甚恶心……

然而它好像发现了克蕾儿的走近，便转身走向克蕾儿，连带它的“食物”也站了起来，看来是打算攻击克蕾儿了。克蕾儿一边后退，一边举起方才加强的手枪，一连击几颗子弹便令眼前两只僵尸倒下了……克蕾儿打算离开时，突然想起了那医生的手记，而眼前的僵尸是穿着白衣的?会不会就是它?那它所说的那把“钥匙”?

百般不愿意，但还是得搜查那白衣僵尸的身上是否有什么东西？果然在它右胸的暗袋中找到一粒玻璃制的眼球…克蕾儿随即想到了办公室中那一具少了个眼球的人体模型。马上将眼球拿到办公室并塞入人体模型缺少眼睛的眼框中……身后立刻传出声响，但是克蕾儿并不惊讶。

或许是亚鲁弗烈德等人的把戏已成了一则公式了吧，什么都从背后来。一连下来，各个机关的开启，果如其然的景像，克蕾儿也有点麻痹了的感觉……

随着发出声响的方向转过身去，可见到一条向下延伸的楼梯，想必就是那医生手记中的地下室了吧？

沿着楼梯一阶一阶走下，像是下水道一般的通路很阴凉。走了一段后，在寂静的通路里居然有类似翅膀震动的声音……抬头一看，又是蝙蝠?！如何是好……打火机已经给了罗得里葛了……

不知怎么办好的克蕾儿则是蹑手蹑脚的，尽量不去惊动蝙蝠……终于到达了底端，旋开门把即进入房间内。

在房间内，引人注目的是四处都是刑具……令人不禁打个了冷颤……房间中没有任何特别的事物，只剩下一扇门扉……

在那扇门后，是四座石像……四座石像各自手持着古老的武具及防具，而其中拿着头盔、甲胄的，则面对着拿着剑的石像，只有拿着盾牌的石像背对着拿剑的石像。

仔细地查看了四座石像后，只有剑是可能拿起来的，其他的都是石像的一部分……克蕾儿立即将剑拿起试试……突然门自动上了锁，而地板边缘也自某些洞中不断地冒出砂来，只有拿着盾的石像上升后，位于石像底部可明显地看出有一根石杆？砂不断地冒出，已经到达了克蕾儿的小腿处了！再这样下去，就会被这些砂给灭顶了！克蕾儿慌张之下，只看得出持盾的石像有怪异，立即去推动那石杆，果然可以推动！当将石像推至面对原本持剑的石像时，不断冒出的砂停止了，而门锁也解开了，接着那石像一个翻转，出现的是另一个铁箱……看了许久，克蕾儿认出了这是个刑具……若记得没错的话，古人们称之为……“铁处女”……

待续

宇宙战舰大和号

大マゼラン雲から銀河系まで14万8千光年……私の船の能力いっぱいの距離だ……

日本的人气动画“大和号”，在PS上已推出了两部。游戏是非常出色的战略游戏，但是只对动画迷才有吸引力，所以在销量榜上难以见其名出现。当然，我们大可不必顾及，是好游戏就应该试试，没准儿你会深陷其中难以自拔呢。

责编/麒麟 SPIKE

PS	厂商:BANDAI	类型:SLG
	发售日:1999年9月4日	

好好地驾驶大和号

操作介绍

小组(班)分配选单



用方向键左右可以选择欲分配的小组，舰上人员依职责可分成：战斗班(战)、航行班(航)、技术班(技)、通信班(通)和其他(他)五组。

战斗班



1 舰炮射击

用方向键上下可以选择攻击的武器，正在使用的武器右边有○的记号，同时该项武器的射程会直接在画面上显示。

2 波动炮

当古代配置在第一剑桥、波动炮的损伤率没有超过90%以及还有使用次数和大和号停泊的时候就可以使用波动炮，按下□键可以知道波动炮使用条件。满足可以使用的条件时，字就会呈现白色，按下○键会直接在画面上显示其攻击范围，此时用方向键左右可以改变攻击方向，再按下○键便可以开始攻击。把物机会痛击敌人吧。

3 成员(クルー)

战斗班有古代、南部、加藤和山本四人。通常他们都在第一舰桥的位置，可视情况将他们配置在专职的岗位上，使大和号的性能提升，每个成员的效果将整理在操作介绍的最后。注意观察每个成员的效果是战斗制胜的要决。

航行班

1 航路设定

用方向键可以选择方向，用△键可以决定预定的航程(最多10个单位)，按下○键即决定航行路线。

2 瓦普(ワープ)

当岛配置在第一舰桥、能量出力达到120%以及大和号在停泊的时候便可以使用瓦普。瓦普是空间跳跃的意思，可以让大和号瞬间抵达8格以外的位置，不过不能在半途转弯。用△键可以决定瓦普的路线，按下○键便可以开始瓦普功能。

技术班

1 修理

可以选择大和号或者舰载机来修理。在欲修理的头目上按下△键就可以开始修理，武器栏最多一次只能修四种武器，而舰载机和武器不能同时修理，此外正在修理的项目，会以绿色的字特别标出。

2 生产

大和号的武器，除主副炮是没有弹数限制外，其他都算消耗性的武器。每次战争所消耗的弹药是累积的，也就是说如果一直没有生产武器的话，到最后大和号只有主副炮可以迎击敌人。当真田在治疗、机械工作室的损伤率未达90%就可以生产，不过一开始生产的话，修理的工作便会自动地解除。

通信班

1 通信

当相原配置在中央电脑室的时候可以进行通信，而通信范围内有我军单位时，即使相原在第一舰桥也可以进行通信。通信是控制非大和号的我军单位之重要指令，当满足通信条件的时候，会出现通信的闪电游标让玩家选择欲通信的单位。

2 宇宙地图

地图上蓝点是我方单位，红点是敌方单位。比较暗的绿色是较密的小行星地带，大和号不能通过；亮的绿色是较疏的小行星地带，大和号可以通过，不过速度会变慢。



←震撼的大和号，震撼的宇宙大战！本作在日本的人气超乎想象。

其他

1 出力强制 UP

当德川没有在治疗的时候，就可以使用这个指令。这个指令可以使大和号的出力最大限达到 120%，是进行瓦普的先决条件，同时在宇宙气流中也必须出力突破 100%，才能让大和号随玩家的意思前进。

2 一日待机

让时间快速地经过，因为时间会影响最后的评价，所以除非大和号受损严重，需要时间修理或者要生产弹药等，就不要使用这项指令。

各成员在专门职位上的效果

人名	职位名称	效果
古代	舰炮制御室	主、副炮的攻击力上升
古代	第三飞行队	可以出击飞行队
南部	舰炮制御室	主、副炮命中率上升
加藤	第一飞行队	可以出击飞行队
山本	第二飞行队	可以出击飞行队
岛	紧急操舵席	回旋速度上升
大田	紧急操舵席	航行速度上升
相原	中央电脑室	可以进行通信
森雪	中央电脑室	使通信范围扩大
真田	机关工作室	可以弹药或道具
新米	机关工作室	增加修理的速度
德川	波动引擎工作室	提升能量恢复的速度
佐渡	医疗室	增加医疗速度
	无	可以进行储存和读取记录
斋藤	???	???

状况图示

1. 波动炮的使用次数
2. 受损状况图示，受损处会出现亮点
3. 耐久度量表
4. 能量出力状况



飞行队的近战操控



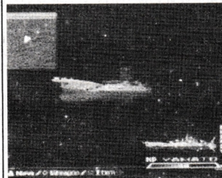
按下□键会出现准星，用 R1 或 L1 可以选择武器，再用方向键让准星移动，按下○键便可以发射武器。当战况不利的时候，可以按下 × 键脱离战场。在这个画面玩家只能进行射击，不能操控飞行队，画面左上角的小雷达可以让玩家在接近攻击目标时，有所准备，右下角便是小队的受损状况。

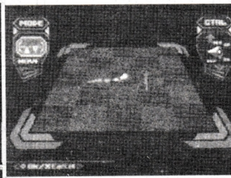
大和号近战的操控

当敌我双方的单位重合时便会进入近战画面。此时玩家可以按下○键决定使用的武器，按下△键控制大和号的航行方向，按下□键可以使用道具（道具具有神奇的功效，也可以生产）。此外画面左上角是小雷达，红点是敌军，蓝点是我军。

按下○键便可进入这个画面。用方向键选择要使用的武器，再按下△键便可让武器自行射击，一次最多只能让四项武器同时使用。这个画面也可以了解船舰的受损状况，受损中的武器的位置会标示在画面上，同时也会依舰体的受损程度，让船舰图示有绿→黄→红的变化。

按下△键便可进入这个画面。先用方向键选择“移动”还是“原地转向”的图示，用○键选择完后，再用方向键决定大和号移动的路线或转向的方向，同时也可用 R1、R2 键控制大和号的上升或下降。画面上的红点是敌军，向下的红色箭头代表该单位在大和号的下方，向上的蓝色箭头代表该单位在大和号的上方。





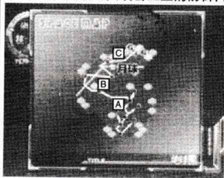


流程：地球圈→地球－火星间防卫图→太阳系最外周宙域

大和号出发！攻略开始！

MAP1 地球圈

作战目的：突破无人攻击卫星的防御网

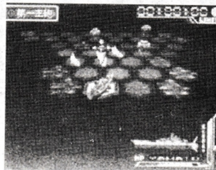


战术提示

A、短距射程卫星的对策

前面四颗卫星的射程比大和号的主炮还要短，所以等卫星进入射程后，就令大和号停泊，开始对卫星射击，记得将战斗班的古代和南部配置在舰炮制御室内，如此大和号的攻击就会变得又猛又准。

→主炮射程有三格，当然攻击目标一进入射程就要将战舰停下来，否则会被攻击。



战术提示

B、长距射程卫星的对策

后面区域的卫星和战舰的主炮的等极一样，所以就采取卫刺然后近战的战术。将航行班的太田配置在第二舰桥紧急操舵席，便可以增加大和的航行速度。并且在“其他”的选项当中，将出力提升到120%，也可以增加冲刺的速度。

↑时间一到就会有舰队追击，同时评价也会变低。

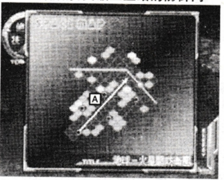
战术提示

C、超过20分钟的话…

在这一个关卡里，有20分的时间限制，超过了这个时间月球的追击舰队就会出击，但并不会直接地就GAME OVER。过了这关战斗班中会加入山本、加藤两位飞行员。

MAP2 地球－火星间防御圈

作战目的：突破卫星站的防御网



战术提示

A、对付飞弹的利器

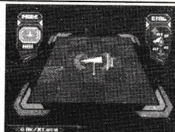
四个卫星站都会发射飞弹攻击大和号，这关是对飞弹处置的训练。派飞行队出去拦截是最好的方法，利用通信指定飞行机在大和号的两旁护卫，等飞弹和飞机重合的时候，就会进入战斗画面。

→战机也可以用来搜索地图上隐藏的敌人，同时进入近战时操作也比较简单，损伤也能修复，所以相当好用。

战术提示

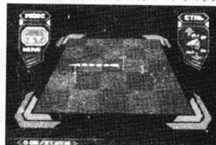
B、若不幸与飞弹遭遇的话……

基本是采取“打带逃”的战术，先让舰体反转，使船体的后部面对目标。武器可以选择第三主炮、第二副炮与舰尾鱼雷和烟囱飞弹（烟突ミサイル），然后让大和号边向前、边往下逃跑。这样做的目的，是要让目标和大和号的“相对速度”降低，延长瞄准的时间。



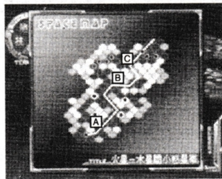
↑原地转向的时候，注意要使大和号的位置比目标低，才能有较强的火力攻击目标。

↓虽然大和号前方的火力较强，可是当两方面对面前进的时候让相对速度太大，反而不好瞄准。



MAP3 火星－木星间的小行星带

作战目的:突破小行星带



战术提示

B、无人舰队出现

到B这个地方的时候,就会进入剧情,无情的参谋长会派出私人的无人舰队拦截大和号。如真田所说,右边较浅的小行星带是正确的航行路线,真要从左边强行突破的话会浪费很多的时间。



→真田会适时地提供正确的航线。

战术提示

A、隐藏炮塔的对策

由于是小行星带，所以炮塔的位置不容易发现，可以派出加藤和山本的飞行队进行索敌，并且执行歼灭的任务。

战术提示

C、陷入包围!?

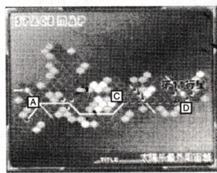
好不容易离脱小行星带，本来想直接接朝G点直冲，眼前却又出现了无人舰队。受到敌方前后夹击的影响,舰体的受损率会一下子提高,建议把舰体先列入修理的项目。然后把火力集中在新出现的舰队，大约击沉个两艘后，就可以朝G点前进。注意受到攻击的大和号前进速度会变慢。



在不得已的情形下击破友军,宇宙战舰大和号继续朝向太阳系外周的旅程。尽管努力地想除去背叛者的污名，可是总是心有余而力不足…。好不容易将这称呼去除掉之后，真正的敌人这才现身，这些敌人会悄悄地等待着大和号的自投罗网。

MAP4 太阳系最外周宙域

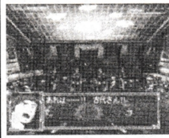
作战目的:抵达第11行星



战术提示

A 与真正的敌人会面

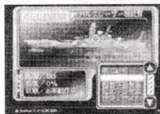
古代最初受到攻击的不明飞行物体，终于在太阳系边缘出现。这次敌人的机动性相当高，所以要派南部到舰炮制御室，让大和号的命中率变高。此外派出飞行队也是不错的对应方法。



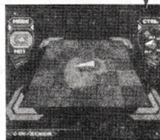
←终于和真正的敌人会面，敌人回避率相当高要注意。

B、图解“打带跑战术”

大和号经常是敌人集中攻击的对象（因为只有这一个目标），所以进入近战画面是常有的事。要想在这种近距离作战中百战百胜，“打带跑战术”是不错的方法。



↓先将武器设定在船舰的后方。





敌方司令官—白色慧星帝国军太阳系侵攻前卫舰队司令——克斯蒙塔多·那司卡



旗舰—高速中型空母——艾鸟雷卡

C、不一样的飞行队出现

在C这个地方会遭遇敌飞行队的第二波攻击，其中有两个外型比较特殊，攻击力也比较强。如果我方也用飞行队迎击的话，飞行队遭到击破的机率相当高，所以就直接以大和号来对付他们。



→这种战斗机比我方的战机还要灵活些，建议直接以大和号迎击比较好。

D、与敌舰接触

成功地击退敌人的第二波攻击后，用"瓦普"让大和号一下子抵达第11行星的附近，这可以缩短任务的时间，以提高评价。不过，还没这么快就能结束任务，因为敌人的前卫舰队已经在第11行星埋伏着。这时可以试试波动炮的威力，波动炮有8格的射程，在大和号的前方有三种射击方向。一旦发射，射程内的目标不是全灭就是重创，是个相当好用的兵器。



↑在同一个战场上，波动炮的使用次数只有三次，所以至少要两个以上的目标进入射程，再来发射比较有效率。

MAP5 白兵战

作战目的：救出空间骑兵队



A、白兵战的操作介绍

白兵战有点动作游戏的味道，地图都是直线的通道，所以不用担心迷路。玩家可用方向键控制角色的移动，○键可使用一般的射击武器，□键则可使用特殊的武器。L1、L2可以变换操作的角色，R1键是自动瞄准，×键是快速闪躲。START键可以叫出地图，SELECT键则可以改变操作的方式。

战术提示

↓玩家只能指挥一个角色，其他的人则是自行射击。



B、特殊武器的效果

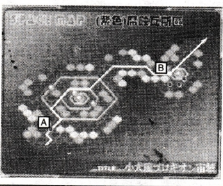
无论是普通武器或是特殊武器，不小心射击到自己人都会受到损伤，这点玩家要特别注意。还有就是拿救助包的角色，可以恢复其他角色的生命，所以无论如何都不能让他死掉。

C、斋藤的加入

一直走到最尽头就会遇到他，他是骑兵队唯一没受伤的人，发出求救信号的也是他。他会加入大和号，不过却没有适合的职位，所以其特殊能力也是个谜。

MAP6 小犬座布罗提欧区域

作战目的：击破潜宙舰队



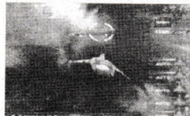
战术提示

↓用打带逃的战术，再配合使用紧急修复用道具，想要击沉大和号还真是难。

A、突然冒出的不明物体

进入A点就会跟潜宙舰遭遇，并强制发生战斗。正如名称，潜宙舰可以隐藏在宇宙中，然后在适当的时机也可再突然出现偷袭目标。不过装甲和攻击力并不突出，所以只要遵守打带逃定律就可轻松过关。





←潜宙舰防御力不是很高，用飞行队也可以将其击破。

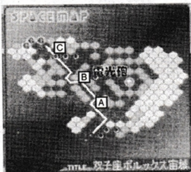
B、掉入陷阱

历经四场与潜宙舰队的战斗，敌人就会撤退。在B点这颗卫星有丰富的物资资源，却是敌人设下的陷阱。这场战争会因为主要引擎的损毁加上白色行星的重力吸引，使大和号没有机动能力。而且也不能使用波动炮，因为怕使用后所产生的后座力，让大和号掉进行星的重力带内。此时除了用大和号远程的攻击能力外，派出飞行队是不错的对应方法。



MAP7 双子座伯鲁克斯

作战目的：敌舰队突破→光子炮射程范围突破

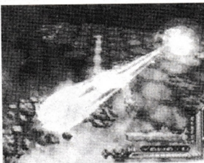


战术提示

A、无人光子炮出现

光子炮的威力跟波动炮一样，第一次受到它的攻击（地图的A点）会因为剧情强制地安全通过，第二次再受到攻击就会直接GAME OVER了，所以第一次躲过攻击就要立刻回头。一回头就会遇到敌方的舰队，因为后面已经没有退路，所以采取速战速决的原则来对应，用波动炮攻击也无妨。

↓第一次攻击躲过后，一定要立刻回头！



B、穿越危险区

击败敌舰队后，真田会想出穿越光子炮射程的方法。基本上是发射特制的小型飞弹到远方引爆，趁光子炮射击飞弹的时候，让大和号穿越危险地带的方法。不过这种飞弹只有三颗，也就是说在光子炮射击完第三次后，就必须要让大和号通过危险区。为增加大和号的速度，可以将大田配置在紧急操舵席。

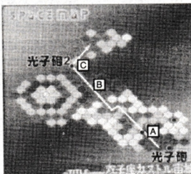
C、阻挡前进的敌舰队

敌方的目的就是配合着光子炮，对大和号做前后夹击。眼见大和快要突破危险区的时候，敌舰队又再次出现。一样是速战速决的原则，就用波动炮对付他们吧！



MAP8 双子座卡斯特鲁宙域

作战目的：让两个光子炮要塞互相射击



战术提示

A、引诱光子炮前进

在地图上A处的舰队歼灭后，会发生被光子炮追击的事件。原来敌人切换原本固定的光子炮模式，变得可以移动。这时只要让大和号朝地图上设定路线前进就可以了，而光子炮射击前10秒玩家会获得警讯，只要在获得警讯后，立刻切换航路就不会被射击到。

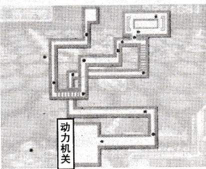
B、第二座光子炮要塞出现

前进到B处时，第二座光子炮出现在大和号的前面。同样，新出现的这座炮在发射前也有警讯，所以可继续朝地图上的C点前进，以便引诱第一座可移动的光子炮进入第二座的射程范围。



MAP9 白兵战

作战目的：破坏小行星的动力装置



B、有时间限制

这颗会动的小行星正准备和大和号相撞，所以行动有时间的限制。换句话说，玩家要避免久战，直接朝动力机关的位置前进。

战术提示

A、没有医务兵

加藤、山本和斋藤是偶然的情况下进入这颗小行星，所以这次白兵战并没有医务兵。跟前一次白兵战比较，这次就要多注意角色的闪躲了。建议玩家用R1键的自动瞄准功能射击，配合着×键做闪躲前进，就可以减少角色的损伤。



←开始自动瞄准的时候，准星会变成绿色的。

C、出现BOSS

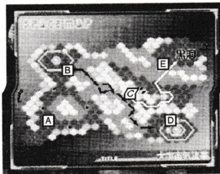
好像RPG一样，在动力机关那里出现了强力的敌人。它的扫射是比较头痛的地方。玩家可以离他远一点，让扫射子弹间的距离加大，这样会比较容易躲过它的扫射攻击。当然，不要忘记自动瞄准功能，才能百发百中的命中敌人。



←这个机器人会扫射，不能离它太近。

MAP10 大宇宙气流带

作战目的：穿越气流带



战术提示

A、遭遇远程飞弹的攻击

因为瓦普处置的不适当，使大和号的引擎受到损伤。这个时候在A处会遇到来自四个方向的飞弹攻击，不能移动的大和号就派出飞行队挡在前面是争取时间的最好的方法。等真田将引擎修复后，大和号就能移动了。

B、开始进入宇宙气流

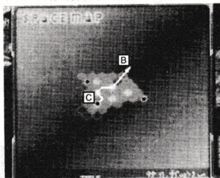
宇宙气流会干扰大和号的航行方向，想要逆流而行的话，就非得让引擎出力提高到120%，并将岛、大田配置在紧急操舵席上。不过开始还用不着这样做，从B点进入气流中，然后看是要到C点离开气流中，还是要继续前进到D点收集资源。

C、突破黑洞吸引区

到地图上E这个地方，会发现气流都流向同一格，那格就是黑洞。顺着气流走的话，一进入黑洞就GAME OVER了，所以就用刚刚说到的“逆流而行”的方法，按照地图上指示的路线进行强行突破。当大和号一到黑洞旁边，就会进入MAP11。

MAP11 黑洞区

作战目的：突破黑洞区

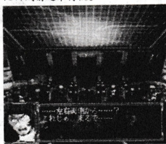


战术提示

A、利用小陨石带前进

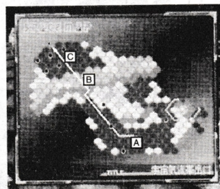
这个地图大部分都是气流带，气流方向都指向大和号后方的黑洞。虽是逆流而上，可是从气流到小陨石带或是从小陨石带进入气流，需要的动力会比较小。所以就按照地图上指示的方向前进，会比较容易。这里的飞弹就不用派飞行队出击，以免他们掉进黑洞里面。到达B点后，又会进入MAP10上，黑洞的后面。

↓受到气流的影响，直线前进反而比曲线前进来得慢。



MAP12 宇宙气流带出口

作战目的：击破敌人舰队、成功地穿越气流带



战术提示

A、陷入包围…

敌方司令寇拉德的第一波攻势用的是包围的策略，三只飞弹舰艇将大和号的去路完全堵住。每一只舰艇都会发射长程飞弹，飞弹加上舰艇本身，将会使战斗相当频繁。建议先对付舰艇，让飞弹发射的源头消失，这样战斗会比较轻松。

B、穿越气流带

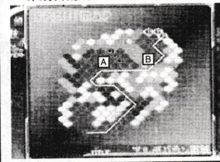
注意地图上转折的地方。选直线前进的话，会受到气流的牵连，移到下一格，然后就会被“较密的陨石带”阻挡而无法前进。此外穿越气流带后，接着是会让大和耐久度下降的较疏的陨石带，要记得设定修理的项目。

C、面对破坏型的飞弹

寇拉德就在气流带的出口等着大和号。这次发射的飞弹比以往的飞弹破坏力还要大，在近战的时候只要命中一颗，无损伤的大和号就会剩下不到一半的耐久力。这个时候，在近战中可以使用的道具“紧急修复用机件α”就变得相当重要了。

MAP13 亚鲁迪巴莱宙域

作战目的：突破亚鲁迪巴莱宙域



战术提示

A、宇宙奇景

两颗星球都是形成不久的新星，不稳定的性质使得两颗星球的物质互相流通，因而产生了“炎之川”的宇宙奇景。帝国军这次的作战是发射飞弹到川中，让里面的物质向外发散，然后舰队再趁机攻击大和号。玩家应该先料理帝国的舰队，然后再专心闪避横冲直撞的“炎弹”，与炎弹遭遇的时候，会进入近战模式，非得要将炎弹全部击破，才能结束模式。

B、通过炎之川

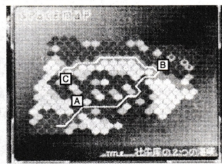
眼见G点就在前方，要过关的话就要通过炎之川。当然不能直接穿越炎之川，要绕过星球的旁边是过关的方法。路径有两条，下方所经过的逆向气流格数较少，所以建议在消灭帝国舰队之后，就一面闪躲“炎弹”，一面往下前进。

再次出发的大和号，虽然失去了战友但是它的旅程不会因此间断…虽然身体死去，但是有相同理念的人一定会继续未完成的志向，这就是所谓的“宇宙战士的精神”啊！大和号继续前进，无论之前受到多大的苦难、失去了多少东西还是会继续…

流程：牡牛座的两个海峡→比亚迪斯·灯台宙域→狄蕾萨特宙域→白兵战 1→白兵战 2→盖拜贝鲁特→第 11 行星近海→海王星到天王星的轨道→土星圈·菲贝轨道→土星近海·绝对防御圈→木星圈·卡尼美迪近海

MAP14 牡牛座的两个海峡

作战目的：发现并击破潜宙舰→解除危机→击破敌舰队



A、击破潜宙舰不是目的

玩到这里，对于装甲薄、火力差的潜宙舰，应该有充分对战的经验了。只是在战斗的过程有一个额外的动作非得要做的，那就是生产紧急修复装置。这是达成下一个作战目的的关键，少了它要过关就很难了。

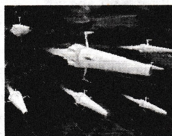
战术提示

B、アナラザー，就靠你了！

因为放射线的关系，大和号上可以动的成员只剩下机器人アナラザー。一个人操作的大和号还是可以航行，还是可以炮击，只不过一切都变得很慢。对于恰好出现在眼前的帝国舰队，要以“逃跑”为主，并且要在宇宙气流中航行，以增加逃跑的速度。具有讽刺意味的是，敌人发射的飞弹在这关倒成了救命的关键，跟飞弹接触进入近战模式的时候，就赶紧使用紧急修复装置吧！这可是唯一修复的机会。

C、反击开始！

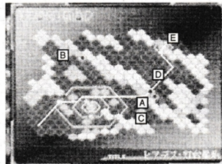
在逃跑的过程中，昏迷的各成员是在治疗中，所以状态会慢慢地回复。等治疗的状态解除，就进入下一个作战目的，歼灭所有敌舰队。战力的回复，让游戏一下子变得相当简单，是用波动炮或是主炮攻击都可以轻松地过关。



↑逃跑是保存战力的手段，到这里就开始全力地反击吧！

MAP15 比亚迪斯·灯台宙域

作战目的：突破灯台星系→向灯台星系 B 前进



D、难缠的敌人

前进到 D 这里，眼熟的敌人迪司拉出现，他是过去大和号最大的敌人。“物质转移机”会不断在大和号的前后方出现，玩家将没有办法回避这种叫“多斯鲁战法”的战斗。要停止骚扰的唯一方法，就是将迪司拉舰击破了。

战术提示

A、B、C、退一步海阔天空

A 这里出现的帝国舰队，和 B 的帝国舰队将对大和号形成夹击之态势，如果想对眼前的 A 敌舰群进行突破的话，容易被 B 敌舰群从背后攻击。建议玩家先退到 C 点，等敌方舰队密集之后，再用波动炮给予致使的打击。这里不用将敌舰全部击破，造成一定的损伤后，他们就会撤退了。

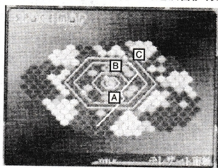
E、向灯台 B 前进

基本上到了 E 点任务就算成功，虽然迪司拉的再度出现让大和号又陷入危机，但是这些都是以剧情的方式交代，玩家只要在一旁看最不起眼的新米再次立大功的故事就好了。



MAP16 狄蕾萨特宙域

作战目的:敌舰队击破并且到达狄蕾萨特星



战术提示

A、B、第七游击舰队的总攻

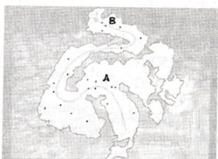
第四轨道上的行星就是狄蕾萨特星，大和号将在前往这颗星球的途中与前一场实施前后夹击战术的敌人，第七游击舰队遭遇。这回对大和号实施两波的攻势，第一波在A点发生，兵力以战舰为主。消灭完第一波之后，第二波以潜宙舰队的攻击将在B点展开。最后就是游击舰队的旗舰，击破它之后，第七游击舰队就正式宣告消灭了。

C、陷入无法机动的窘况

到达目的地后，会遇到已经侵入狄蕾萨特星的帝国军。除了地面的火力之外，宇宙中也会出现敌舰，不妙的是，这三艘敌舰和狄蕾萨特星将包围住大和号。只有硬着头皮卯起来打这个方法了，因为后退的话，反转的动作将多给敌舰攻击的时间。

MAP17 白兵战 1

作战目的:击倒塞拜巴鲁将军



战术提示

A、步战协同作战

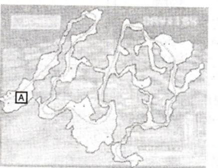
敌方是以战车配合着步兵向玩家进行攻击，如果先前选择成员的时候选两个医疗兵（相原和森雪）的话就轻松多了。记得按着R1自动瞄准敌人后，再一边左右机动、一边射击敌人，即使是用普通的光线枪攻击，一样没有问题。

B、看我斋藤的厉害!

一直都没对作战做出贡献的斋藤，终于看到他活跃的时候了！在击破有三只炮管的战车后，接下来是要对付塞拜巴鲁将军。无论一般或是物质特殊的武器都无法对他产生伤害，只能用斋藤的特殊攻击—格斗来攻击，面对他连按□键就能轻松过关。

MAP18 白兵战 2

作战目的:与狄蕾萨会面



战术提示

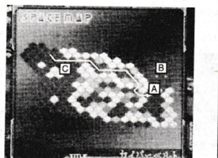
A、崎岖的钟乳小道

这里白兵战的地图有点复杂，很多路都是不通的，所以常有走错的情况发生。虽然说别的道路上可能有不一样的特殊武器可以更换，可是洞内的敌人以步兵为主，不拿也是没关系。到A点会看见一个栅门，狄蕾萨就在里面，再多的敌人也必须瞄准歼灭。



MAP19 盖拜贝鲁特

作战目的:救助友舰“乌西欧”号→击破敌舰队



战术提示

A、B、要靠点运气

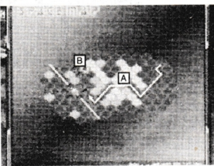
被两只驱逐舰追赶的“乌西欧”号，会一直朝下航行，到最下方的位置就停止不动了。大和号可以先派机动力强的飞行机“直接攻向”驱逐舰（不要想在旁边吸引驱逐舰的注意，因为它们根本不理你），但是你不能击破驱逐舰，真的就要看运气了，因为飞行机的击破与否大半是以机率决定的。还有，大和号可以到A点来攻击敌舰的背后。（如果敌方的攻击常常运气好到没有命中友舰的话，就还来得及）。

C、能源弹的攻击

不管有没有完成任务，在C点都会出现大型空母。由空母派出的舰载机在外型上看起来没什么不一样，可是到近战就会发现它的攻击力特别强，经过真田的解析，原来它们携带的是比较特别的能源弹。不过基本的对策仍不改变，派新米在机关工作室来提高修理的速度，或是用紧急修复装置都可以。

MAP20 第 11 行星近海

作战目的：回收斋藤机→敌舰队击破



战术提示

A、想念朋友

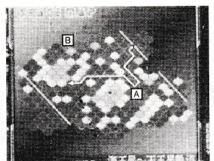
因为想见见过去在第 11 行星不幸牺牲的战友，斋藤独自一人到行星上。这关一开始斋藤搭乘的飞行机就被飞弹团团包围，看起来很危险，可是事实上飞弹只会朝大和号攻击。因为斋藤机会自动朝大和号的方向前进，所以不必用通信联络斋藤机。当然大和号也要向斋藤机的方向前进，因为斋藤机还是有和飞弹相遇的机会。

B、敌舰队出现

成功回收斋藤机后，敌舰队会在 B 点出现。这个时候飞弹还没完全清除，应该先以对付飞弹为第一目标，然后在到第 11 行星附近与敌舰对决。

MAP21 海王星到天王星轨道

作战目的：发现全部的潜宙舰队并加以击破



战术提示

A、分散的潜宙舰

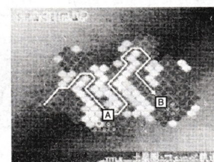
有六艘潜宙舰定点分散在宇宙中，我方的部队必须和这六个地点重合，才能发现他们的所在。碍於时间的限制，要大和号一一地到达这六个地方是无法完成任务的，派飞行队才是正确的方法，同时也要将森雪配置在中央电脑室，以增加飞行机活动的范围。此外，另有三艘潜宙舰是机动的，他们会自动出现在大和号的周围。

B、不要靠近这个地方

当我方的部队，无论是大和号或飞行队，一接近 B 点就会出现三艘敌舰。因为整个搜索行动受到时间的限制，所以让他们出现，无疑是在拖延自己完成任务的时间。因此要避免让接近这个位置的事发生。

MAP22 土星圈・菲贝轨道

作战目的：发现敌空母并加以击破



战术提示

A、可以操作别的船舰

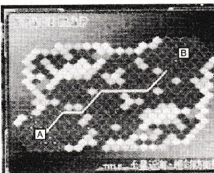
这次突袭的任务会加入一艘由战舰改造而成的攻击空母“まつしま”号，不过事实上仍如以往，并不会对大和号有多大的帮助。在 A 点会出现敌残余舰队，他们接触到空母的话，玩家就可以在近战画面操作这艘空母。无论在机动或攻击都不如大和号的“まつしま”，在道具上却可以重复使用（第二场近战数量会自动回复），所以不用太节省使用道具的次数。

B、敌空母发现

地图上 B 点的位置，就是敌空母的所在。派飞行队出去可以早点发现敌部队的所在，让我方有多一点反应的时间。友舰“まつしま”号在发现敌空母后，会派出舰载机出击，总算是将扯后腿的形象改善一些了。

MAP23 土星近海・绝对防卫圈

作战目的：与地球防卫军合流→歼灭敌机动舰队



战术提示

A、转进作战

最初大和号是处在被追击的状态，敌军数量太多，反过来攻击是不智之举。将岛和大田配置在紧急操舵室，增快大和号的速度，然后朝地图上的 A 点前进。进入 A 点之后，便开始下一阶段的任务。

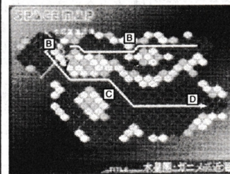


B、与本队的作战

攻击行动有友军一起作战，这次友军有积极的攻击行为，所以即使是大部队的敌军，作战也不会太难。不过敌军旗舰有火炎直击炮，这种武器不但可以打地图上任一格的我军舰艇，而且一发就是击毁一艘。火炎直击炮会不断地攻击，所以大和号应该以敌旗舰为攻击目标。

MAP24 木星圈·卡尼美迪近海

作战目的：击破敌驱逐舰队并抵达卡尼美迪星→击败迪司拉舰队



A、向卡尼美迪星前进

B点就是木星的卫星，卡尼美迪星的位置所在。前进到A点的时候，会出现敌驱逐舰队，在前一场大战受损严重的大和号，即使是驱逐舰也是强大的敌手，这时就以修理和攻击并重的方式迎击敌舰。

战术提示

B、试试主力战舰的威力

到达卡尼美迪星后，第一阶段的任务便告达成。整补完毕，参谋长的主力战舰会加入大和号的阵容。听到地球对慧星帝国无条件投降的消息，整补完毕后就向地球的方向出发。不过一出卡尼美迪星，敌舰又在背后出现，此时用距离敌方最近的主力战舰迎敌便绰绰有余了。



C、D、再度出现的迪司拉

到C的位置会遇到物质转移机的攻击，没错，“多斯鲁战法”正是迪司拉出现的特征。物质转移机上携带的是能源弹，如果不把迪司拉舰击毁的话，这种前后夹击的攻击就不会停止。在D点用波动炮攻击迪司拉舰后任务就算达成，后来迪司拉虽然用“空间磁力”让波动炮失效，不过也只是剧情而已。当大和号用瓦普接近到迪司拉舰后，便进入白兵战。

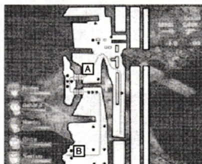


地球防卫军的毁灭

将自身投入宇宙大海的迪司拉，他最后留下的一句话到底有什么意义？一下子就答应了投降的通谍，地球的命运在瞬间就被决定…受伤的森雪、满目疮痍的大和号，前途还是相当危险的。地球，还有大和号，他们还会有明天吗？

MAP25 舰内白兵战 1

作战目的：进入下一张地图



战术提示

A、B、记得要调查门

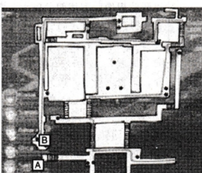
在A点会遇到来自楼梯上方敌人的攻击，必须先上楼梯才能射到敌人。建议换成有较强力射击武器的角色来操作，不过不要用手榴弹，因为是用冲锋的方式前进，而楼梯上方是一个活动受限制的的空间，一用手榴弹就会伤到自己人。在B点解决掉敌人后，到门前调查，就能继续往下一个地图前进。

↓这是B点需要调查的门，先把敌人解决掉再来破坏这里。



MAP26 舰内白兵战 2

作战目的：破坏动力部份



战术提示

A、有些栅门不能开

看起来好像可以从A点直接到达地图的最后目标，但其实会受到栅门的阻挡而不会这么容易。跟以前白兵战一样，去除栅门阻挡的路线，只有地图上标示的线是唯一前进的方法。此外有敌人埋伏在栅门的后面，门一开就要做好瞄准的准备。

B、破坏动力机关

到B点前方的门是需要玩家自己来射击破坏的，可以按下R1变成自动瞄准状态来攻击。入门后可以看到动力机关，玩家要亲自破坏机关。绕着机关共有四个地方要射击，幸好它并不会反击，所以是个轻松的任务。

MAP27 地球图·对都市帝国战

作战目的：抵挡住帝国都市的猛攻



能承受得住攻击吗？

从都市出击的帝国舰队，会对大和号发动3波的攻击。可以离都市远一点，留下空间让敌人前进。如此敌舰便会因为机动力的差异，而逐一地进入大和号的射程范围（各个击破战术）。进入射程后，敌舰会继续往大和号的方向前进而试图近战，这倒是提供玩家瞬时"补血"的机会。还有就是我方的成员会因为剧情一一死去，其中医师佐渡的去世是最大的损失（因为治疗时间无法变快了），这时便要注意生存的伙伴，在专职位置上的使用时间。

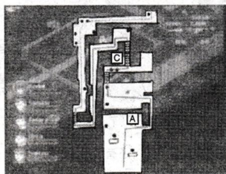
战术提示

都市"地图炮"

在三波的攻击期间，从都市上会看到射向大和号的闪光。还记得两座无人光子炮那关吗？没错，这是具有毁灭性兵器在发射前的警讯。看到这个讯号，就要赶紧使大和号离开"射击线"，能配置岛和大田在紧急操舵席是最好的了。

MAP28 都市内白兵战1

作战目的：进入都市内部（下一个地图）



A、见面礼就是火箭弹

在A点敌人会躲在障碍的后面，用火箭弹攻击。火箭弹在撞到障碍物的时候就会爆炸，所以在闪躲的时候要避免在像墙壁这些地方徘徊。还有火箭弹的射程的范围广大，所以不是玩家操作的角色很容易中弹。最好是换成原来的操作，然后立刻向A点右边的通道边跑边打，总之不能让唯一有回复能力的相原死掉就是了。

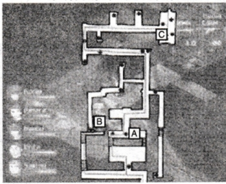
战术提示

B、不要冒失地往前冲

B点这里有一个前后不断伸缩的机关，等粗心没发现的玩家爬到台阶上就来一个攻击。这条楼梯是一定会通过的道路，所以机关是非破坏不可。可以不用爬到楼梯上然后离机关近一点的位置射击，一共有两个机关，破坏之后再继续前进吧！

MAP29 都市内白兵战2

作战目的：往动力部前进



战术提示

A、B、满天的手榴弹

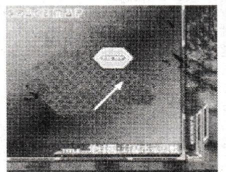
A点这里的成员主要以手榴弹攻击，他们丢掷的速度特别地快，所以整个楼梯前的广场都会受到火力波及。解决的方法正如真田所讲，先绕路到B点较高的地方射击，就可以先解决掉临近的两人。不过要小心丢到底下的手榴弹，还是一样会有杀伤力（要稍微离开射击位置）。

C、最后的头目

C这里会出现庞大的机器人，它并不会做远距离射击（至少它被击倒的时候，还没看见他发射子弹），而一直想接近玩家。只要玩家保持距离进行自动瞄准射击，一下子就可以解决他了。白兵战的最后头目，竟这样简单就被干掉了。

最终图 地球圈·对都市帝国战

作战目的：破坏帝国都市



战术提示

A、攻击帝国的方法

这么大的攻击目标，到底要攻击哪里是问题的所在。将大和号跟都市贴近（那一圈模糊的区域不会使大和号损血），就可以看到正确的射击位置，也就是都市帝国的弱点所在。接着就以平常的射击就可以解决目标了，对了，帝国因为刚刚成功地爆破，变得一点反击的能力都没有了，所以这关说起来挺简单的。

B、与炮台的死斗

巨型战舰会让自己的炮台出击，这炮台的大小竟和大和号一样大，可以藉此想像巨型战舰的庞大。战斗会直接以近战方式进行，现在大和号的成员只剩下古代一人（其他都被古代命令离舰），除了攻击力可以增强之外，只能靠累积的道具来迎敌了！敌方速度比大和号快，善用先接近再施放鱼雷的战术。玩家等它放鱼雷的时候，立刻回转就可以避过攻击。此外，"打带逃"的战术一样适用，加油，这是最后的一战！

（全文完）

责编天语

家用机历史上的伟人们

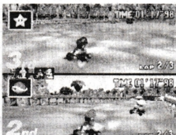
为游戏写历史的4位巨人

继上次为玩家们分析电玩史上四个时期的重要人物之后，这一期，我们再从游戏的起源来追溯4位TV GAME创作的开路先锋、为TV GAME写历史的巨人。他们就是宫本茂、堀井雄二、坂口博信和铃木裕。

ACT的新型态

1983年发售的FC之所以能够在当时众多硬体逼围之中脱颖而出，宫本茂所制作的"超级玛莉"绝对是一大关键。敲砖块会有金币跑出来、吃香菇会变大等独特的动作，传送水管、隐藏关卡、只数无限等种种机关或是秘技，宫本茂的"超级玛莉"不但构筑了一个完整的"游戏世界"，游戏受欢迎的程度也超越了自己的处女作"大金刚"。任天堂更因为这一部作品而立下了未来10年任天堂在电视游戏机市场上的霸主地位。1986年，继"超级玛莉"之后，宫本茂再度以"马里奥"为蓝本，创造出一款结合角色扮演、动作、解谜的新型态游戏——"塞尔达传说"（磁碟机版）。





↑宫本的赛车也"粉"好玩喔！

Nintendo

"塞尔达传说"让玩家彷佛成为游戏的主角一般漫游于传说的世界中，其中取得道具让主角成长的设定更是让"塞尔达传说"成为当时TV GAME中极少数角色扮演性质相当浓厚的动作游戏之一。也因此成为往后游戏厂商在制作A·RPG类型游戏时的重要参考作品。

游戏与故事结合·RPG诞生



当ACT、STG等类型的游戏成为电视游乐器主流的同时，当时在个人电脑上以制作AVG游戏闻名的堀井雄二此时注意到美国拥有超高人气的"创世纪"、"巫术"RPG游戏。后来堀井雄二以自己的经验，再结合RPG特有的"累积经验之后主角会成长"、"在广大的世界地图上旅行"、"故事的乐趣"等特征后，终于在1986年，推出了日本史上第一款RPG——"勇者斗恶龙"。这种让玩家操纵游戏中的主角在广阔的游戏世界冒险、融入故事剧情的游戏，在当时不知风靡了多少任天堂的玩家。许多人沉浸在游戏的故事中不可自拔、玩得废寝忘食，甚至还有人为了"勇者斗恶龙"吵架抢劫等等，形成了著名的"勇者现象"。在当时也引起了一阵讨论热潮。

日本出生，"世界的宫本"！

自从处女作"大金刚"推出以来，宫本茂彷佛有取之不尽的灵感一般，不断地推出许多大家现在耳熟能详的强作。其中又以1998年发售的N64版游戏"塞尔达传说时之笛"为最高锋。目前宫本茂正在着手制作任天堂新主机——GAME CUBE的专属作品。丰富的经验让他成为游戏业界中不折不扣的"游戏先生"。



- 大金刚(ARC/1981)
- 超级玛莉(FC/1985)
- 马里奥64(N64/1996)
- 塞尔达传说·时之笛(N64/1998)

MIYAMOTO SHIGERU
1955年生，任天堂董事

游戏最重要的就是"故事性"

堀井雄二的处女作是1982年的PC-GAME"爱情网球"强调游戏应该结合故事性的理念，让堀井雄二从AVG"游戏连续杀人事件"、RPG"勇者斗恶龙"开始，便一直致力于制作故事性十足的作品。从近年不管任何类型的游戏都有其一套世界观与剧情的情况看来，堀井雄二真可以说是日本游戏界中让"游戏"与"故事"结合的最大功臣。

- 游戏连续杀人事件(PC/1983)
- 勇者斗恶龙(FC/1986)
- 勇者斗恶龙Ⅲ(FC/1988)
- 勇者斗恶龙Ⅶ(PS/2000)



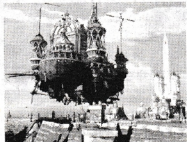
HORII YUJI，1954年生
ARMOR PROJECT社长

巨人们的工作轨迹

年	宫本茂	堀井雄二	坂口博信	铃木裕
81	大金刚(AC)			
82		爱情网球(PC)		
83	玛莉兄弟(FC)	游戏连续杀人事件(FC)		
84			死亡陷井(PC)	
85	超级玛莉(FC)	轻井泽诱拐案内(PC)	WILL(PC)	HANG ON(AC)
86	ZELDA传说(碟)	勇者斗恶龙(FC)	BRASTY(PC)	OUT RUN(AC)
87	林克冒险(碟)	DQ2(FC)	最终幻想(FC)	冲破火网(AC)
88		DQ3(FC)	FF2(FC)	GARAXYFORCE(AC)
89				
90	玛莉世界(SFC)	DQ4(SFC)	FF3(FC)	G-LOC(AC)
91	塞尔达传说(SFC)		FF4(SFC)	
92	玛莉绘画版(SFC)	DQ5(SFC)	FF5(SFC)	
93	星际火狐(SFC)			VR战士(AC)
94			FF6(SFC)	VF2
95		DQ6(SFC)	超时空之钥(SFC)	
96	玛莉64(N64)			VF3
97			FF7(PS)	
98	ZELDA时之笛(N64)	DQ怪兽篇(GB)		
99			FF8(PS)	莎木(DC)
00	姆吉拉假面(N64)	DQ7(PS)	FF9(PS)	VF4

因为“勇者斗恶龙”所造成的热潮，许多的RPG作品也渐渐登场了。而更加的提升了有别于“勇斗系列”的味道。如故事性之高，并不单是“由玩家来扮演这角色”，而是“看着由主角们所共同演出的一出冒险剧”这种感觉。这就是由坂口博信担纲的“最终幻想”(FC/1987)。

在故事的起头，当解决了某个冒险件后，突然出现了正式的标题，然后才开始真正的故事。以及在战斗中实际挥舞武器，以及摆出胜利姿势等动作，可以感受到坂口在演出那个“诱人多看一眼”的固执。而从FF4移植到超任主机之后，以史克威尔本身卓越的技术力，加上所描绘出美丽的画面，创造了有如戏剧场景般的冒险世界，以后便成为“勇者斗恶龙”并列的RPG两大经典系列。





在当时获得“有如雷影般的演出”的评价，FF系列的第一作。而参加制作的成员如天野喜孝、寺田宪史等都是当时的红人。

讲究美丽的影像与剧场感

自从PC上的探险游戏开始，经手过“死亡陷阱”、“WILL”等作品。从1987年起开始制作“最终幻想”。坂口的作品里，向来以“重视戏剧性、以电子世界来诠解戏剧”为目标，并贯彻着这个目标。现在除了游戏制作工作之外，也全力朝最尖端科技CG电影挑战。这项成果正是电软和菜鸟通前一段才大篇报导过的“最终幻想电影版”。



- ●死亡陷阱(PC/1984)
- ●最终幻想(FC/1987)
- ●超时空之钥(SFC/1995)
- ●FF8(PS/1997)

SAKAGUCHI HIRONOBU
1962年生，Square开发员

创造“SEGADIST”的男人



←为了表现『流畅的动作』而采用业界最强3D多边形技术。格斗元祖。

在FC造成风潮时，当时在SEGA的铃木裕，于1985年发表了“HANG ON(1986)。“冲破火网”(1987)也是他开发的。这些拥有家用电视游戏机所无法体会感觉到的魅力的大型筐体，也因此获得许多好评。而当多边形才刚开始被运用在3D方面时，铃木裕也是最早注意到这点而将它导入游戏里的。VR战士大家都不会陌生，是它为当时的格斗游戏带起了新风潮呢。

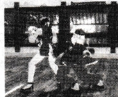
SOFT#2 TOP



此外，因为崇拜铃木裕而以进入SEGA为目标的游戏企划人可以说是不胜枚举。居然拥有这么广大的支持群，这可以说是“SEGADIST”(SEGA主义)的生父·铃木裕的魅力吧。

追求充满真实感的游戏

1985年发表“OUT RUN”以来，发表了一个接一个使用大型框体的“实感游戏”。之后又发表成为3D格斗动作游戏先驱的“VR快打”(92')，一直持续着追求“虚拟现实”体感世界的顶点。而站在这着理念的顶点。大概就是以“FREE”这个种别所发表的铃木流RPG“莎木”(DC/99')了吧。



←动作真实。



- ●HANG ON机车赛(ARC/1985)
- ●OUT RUN(ARC/1986)
- ●VR快打(ARC/1992)
- ●莎木(DC/1999)

SUZUKI YU，1958年生
世嘉公司董事，执行役员

"游戏史上的伟人们"特别版——纪念横井军平

天才的历史诉说着哲学

说到 WonderSwan，就不得不提到横井军平这个曾创造出各式各样的玩具和游戏机,而且大多数都造成大热卖的人。就算不知道他的名字,他所创造过的作品应该大家都曾看过。首先就由其历史来探讨他的游戏哲学吧。



哲学 1 站在玩家的立场

"明确地想像出玩家游玩时的样子"对横井军平而言似乎相当重要。由他亲手开发,于 1980 年发售的任天堂著名掌上游戏机"GAME & WATCH"就是为了能让坐电车及公车通勤中的上班族拿在手上游玩而设计的。因此"GAME & WATCH"被设计成薄又小、只要大姆指就能操作的形态。附带一提,任天堂虽然也有推出使用上下 2 个液晶屏幕的"粉饼盒"机型，但这也是在"GAME & WATCH"流行之后才广为人知。

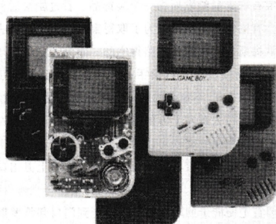


GAME & WATCH(1980 年)

使"任天堂(Nintendo)"之名广传至全世界的超人气产品。也有附加 2 个液晶屏幕画面等等的多屏幕版本登场,而且也都大人气。

哲学 2 具实用性

"在 GAME BOY 刚发售的 1989 年,采用"彩色液晶"的携带型主机的实现并非不可能(因为当时 SEGA 就有台彩色小主机"GAME GEAR")。但横井军平毫不犹豫地采用黑白液晶。其理由据说是当时的电池寿命比现在短许多的关系(一语道尽"GAME GEAR"失败的原因)。"若是不能长时间游玩的话，就算随身携带着也没用，这就失去了身为携带型主机的意义"这是他的主张。



GAME BOY(1989 年)

现在仍然很流行的超长期畅销机，目前的主力是"彩色GB"。大概到这期"菜鸟通"面市不久,其后继机"GAMEBOY ADVANCE"将隆重登场。

哲学 3 价格便宜

各位知道吗?连任天堂红白机(FAMICOM)的那个十字键也是横井军平的提案哟!话说回来，这个十字键本来是"GAME & WATCH"用的,为了重视"薄"而设计的。当初为了回应红白机开发小组所要求的"设计出便宜又好用的控制器",横井军平便提出了"那就挪用以前的十字键就好了"的提案。只要是无损原来乐趣的话"能减的成本就减到最低"。如此不做作的姿态也可说是横井军平的基本处事态度。



↑当年 14800 日元的售价可谓超低。

横井军平的哲学之真髓是?

横井最常说的一句话是"熟练技术的水平思考"。

意指"要做出好东西的重点不在尖端技术,而是在以不同的视点重新检视平常用惯的技术"。能做出便宜、实用、好用的东西也是托使用"用习惯了的技术"之福,并非只要以新奇的技术引人注目就行了。正因为追求那 idea(点子)的乐趣,游戏才能长久不厌地游玩下去。

还有呐还有呐!这些发明居然也是……

横井军平的作品其实不仅限于游戏机而已。像"FC 机器人(ジセイロセット)"等等玩具,"大金刚"、"玛莉医生"等游戏软件也是出自他手。真是不得不对这位智多星脱帽鞠躬。

↓游戏机与机器人产生连动?Wonder Swan 与 WonderBrog(神奇甲虫)不是开山始祖哟!



FC 机器人



超级怪手

↑横井的处女作"超级怪手(ウルトラハンド = ULTRA HAND"。发明之路就是由此开始的啊!

责编天语



双月刊 RPG
黄金之门

第一卷&第二卷

本系列游玩轻松。没有烦人的练级，而通过可以组合的水晶来充当“魔法”。由于售价低廉，每卷的销量 8 万左右。

DC | 厂商:CAPCOM | 类型:RPG
发售日:双月双日(10/10,12/12)



第一话 ~觉醒吧!歌梅斯!~ (ぬざぬょ、ゴメス!)

■幽克镇(ヨークの町)

游戏一开始会有一场战斗，不过只要连续战斗个三次后会有选项,笔者选择第一项。看过剧情后走出幽克镇(ヨークの)往帕仆卡山(パプァ山)西侧走去。先沿路往东走到底后再往北方直走便会看到有盗贼想要抢劫良家妇女，之后便会跟盗贼打起来。战胜后盗贼会喊出加路得(ガルード)的名字，是他们的首领吗?之后那名少女会说她叫做玛夏(マーシヤ)，是在幽克做事的人。因为听到住在玛迪拉(マデラ)的爷爷生病了所以想要赶去看看，因此想要拜托歌梅斯带她去玛迪拉！之后玛夏便会成为同伴，继续沿路走便可走出帕仆山。

■玛迪拉镇(マデラの町)



进入地图上的玛迪拉镇(マデラの町)，先跟镇内地图上左方悬崖处的道萨(ダウザー)交谈后再往镇右上方的地图走去。进入教会调查石牌并且阅读其中内容，再走回城镇中心后往左方的地图走去。与下方房屋的人交谈后会有事件，之后在进入房屋内。可移植后先跟玛夏交谈再跟布依(ブィ)爷爷交谈后选项第一项便可继续剧情。第二天，经过两场很轻松的战斗被捕入狱。先跟旁边的人交谈后剧情便会继续。之后才知道是玛夏拿要医治布依爷爷的病的钱来保释歌梅斯……可移动后往玛夏加走会有事件，贝克(ベック)要歌梅斯去玛迪拉北方的矿山工作以赔偿玛夏的保释金。看过剧情后便可走出玛迪拉镇到世界地图上。

■玛迪拉矿山(マデラ矿山)

进入地图上的玛迪拉矿山(マデラ矿山)，走近矿山附近会有选项，笔者选第一项。之后便在矿山内收集齐所需数量后能拿到薪水。而回到玛夏家后笔者是将所有的薪水都放进储金桶里头，之后跟布依爷爷交谈后选择第一项便可休息。之后会有两天重复以上步骤，在第三天回去的时候会有事件发生。看过后往玛迪拉镇右方的地图走可以看到加路得的别墅，进去后会有剧情。之后又还会继续找矿石的工作，不过再往最深处走的时候可以发现赤色的宝石，拿到后会有事件。之后再回到玛迪拉镇上往玛夏家走，途中会遇到之前在幽克镇遇上的邦特罗斯(パントロス)。而邦特罗斯会将宝石取走后给歌斯梅一个装饰品，看过剧情后回到玛夏家会有剧情。而加路得为了取得宝石还将玛夏抓去用来威胁歌梅斯！再次前去加路得宅邸，而为了守住与玛夏的约定歌梅斯便没有大打出手……因此被加路得的手下打了一顿后扔去了 不知名的地方。可移动后往左走，捡起地上的宝石后再去踩左上方的落盘。看过事件后先跟左上小屋门前的黄色生物交谈可以取得战斧，在捡起长老卡布理(长老ガブリ)旁的宝石后跟长老交谈。往右上方出口走，走到底会有一段事件。之后歌梅斯的力量便会觉醒!往左上方地图直走便能走回玛迪拉矿山，走到门口邦特罗斯会说他将关于玛迪拉镇几年前的大火的事实都告诉了警察，要歌梅斯赶紧回去。走山矿山后直接进入帕仆山东侧，然后在赶去幽克镇。



↑二卷以后商店才会开门。因此大家不要着急!

■德拉克要塞(ドラコ要塞)

来到幽克镇后先往地图左方的港口走，看过事件后跟贝克交谈。选项选择第一个，向后便可搭船前去德拉克要塞(ドラコ要塞)。遇到叉路先往左边走，往里走再遇到叉路先往上走便可找到小钥匙(小さな键)。再往前遇到一个叉路，往左走，在一个被盗贼挡住的蔬果堆里头可以发现另一只小钥匙。继续往里走找到宝物库，取得里头的东西后回到纪录点处的地图往右走。往里遇到叉路后先走左方的通路，里头可以拿到一颗宝石。回头继续往里走便会发生事件，随后便会跟加路得进行战斗！战斗中加路得会呼唤亲冲队，因此直接将其打倒最好。战斗胜利后会有一段剧情，之后进入之前玛夏特的牢房内取得小钥匙并装备后，继续沿着下方的路走。沿路走后便能遇到此处的头目德拉克（ドラコ），随后它会变身成为伦之巨龙（ルーンドラゴン）！此处的战斗建议将武器换为之前宝物库取得的重槌，攻击威力会因为属性的关系的比较强。战胜后往上逃脱便可离开此处，看过一段剧情之后第一话便会结束。

第二话～卡娜安的试练～（カナンへの试练）

■玛迪拉镇

在开头剧情中会有选项，笔者在选第二项后再选第一项。可移动后先往右上的地图走去，在左方的悬崖处可以捡到宝石，而调查教会阶梯旁的亮点后会有事件，之后走回玛迪拉镇中心，往右方的地图走去会有事件发生。进入卡娜安家中，看过剧情后将上方的柜子推开会有通路。沿路走到底会有几个小事件，在其他伙伴脱离小队后继续走会遇上此处的头目。不过此处战斗一定会失败，所以不用打的太认真。醒过来之后会有一段事件，往上走来到一处类似礼拜堂的地方。往门外走会有事件发生，看过后便可走出村庄。

■暗黑神殿

进入地图上的卡尔萨沙漠（カルサ沙漠）北侧，沿路走便能走出沙漠地带。进入地图上的暗黑神殿便能继续冒险，在殿前整装一下之后便可往殿内出发。在一开始的叉路往左上方的通路走，便可沿路走到有三个颜色按钮的地方。以红、蓝、绿的顺序来踩按钮便可通过。往里走会有事件，之后靠近下方的面具后选择第一个选项。战斗胜利后会直接被传送出来，这时候左方的通道便会开启。沿路走到有三色按钮处时，按照绿、红、蓝的顺序按钮便能启动传送点。此迷宫里头会有几个按钮要去寻找，不过迷宫地形并非相当困难，因此不多加说明。走到有三色按钮的地方后，按照蓝、绿、红色顺序踩便能开启传送点。进去后一样会有剧情，靠近面具再选择第一项便会进入战斗。战胜后歌梅斯会加入小队中，按照指标就先往玛迪拉镇走吧。

■玛迪拉镇

进入玛迪拉镇之后往里处决场走会有剧情，选项笔者选第一项，之后便会跟佛林穆恩（フリムン）进行决战！随后一段剧情后便结束此话。

第三话～盗贼少女 蒂亚～（泥棒娘ラディァ）

■玛迪拉镇

可移动后跟镇上的人说话可以顺便偷走他们身上的东西喔！偷的差不多后再往到迪拉镇的出口走，会有一段事件。走回去跟歌梅斯交谈后往玛迪拉镇上的停船场走，跟挡在阶梯处的查欧(チヤォ)交谈。可移动后走出玛迪拉镇，往希钮雷森林（シニョーレの森）南侧走去。在一开始的叉路往左上的通路走便能沿路走出森林，走出森林后进入希钮雷宅邸。

■希钮雷宅邸(シニョーレ邸)

进入希钮雷宅邸后跟门口守卫交谈便能继续剧情，可移动后往里走进宅邸内跟希纽雷（シニョーレ）交谈便能继续剧情，其中会有一场战斗。战斗胜利后从左方出口出去可以搭船，之后随剧情查欧会加入小队中。整装完之后靠近船选第一项便可注萨拉曼德拉岛（サラマンドラ）出发。



→CAPCOM 请来天野喜孝来进行敌方人物设定。

■萨拉曼德拉岛(サラマンドラ)

来到萨拉曼德拉岛先往上方的洞窟走，在洞窟里头按照路上的石牌指示走便能顺利到达红色石棺所在处。调查



红色石棺后便会有事件，可移动之后调查石棺内亮点便能取得钻石戒指(ダィヤの指轮)。回到玛迪拉镇之后往镇内走会有剧情，之后跟镇上所有人都交谈过一次之后再去找查欧。看过偷不成的事件后往玛迪拉镇的出口走会有事件，看过事件后先往希纽雷宅邸走，跟拉蒂亚的妈妈（ラディアのママ）交谈后便可取得第三把女神像的钥匙(女神像の键)。回到玛迪拉镇上跟查欧交谈后便のママ)交谈后便可取得第三把女神像的钥匙（女神像の键）。回到玛迪拉镇上跟查欧交谈后便可取得第四把女神像的钥匙，



随后会有一段剧情。走去教会旁调查女神像四次便可取得冰之女神像（冰の女神像）！准备好之后跟查欧交谈选第一项剧情会继续剧情。可移动之后往左方的通路来到火山口，走近上方山口后便能继续剧情，其中选项请选第一项。可移动后捡起下方的冰之女神像，在第一个叉路往左上方通路走。沿路遇到绿色的柱子处，踩钮，按照一定方式便能将石柱全部压平。走到红色石柱，先往上方的通路走可以找到红色按纽，按下后再往红色石柱档住的通路走。之后沿路压平蓝色按钮后，蓝色石柱也会降下。走的时候记得要按下一旁的蓝色按钮恢复通道。继续往里走便会有剧情，随后拉蒂亚便会觉醒！继纽往里走，沿路便能找到爸爸。选项选择第一项，之后便会进行头目战！剧情结束后跟查欧交谈，再将冰之女神像归位便可结束此话。

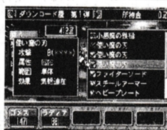


第四话～兽人巴德的叹息～(兽人バドの叹き)

■索尔巴之村(ゾルバの村)

看过开头的剧情后，操纵本篇的主角巴德(バド)跟村内所有村民交谈过一次后，再和村长交谈。因为伊鲁多(イルド〉的不小心，引来布巴（ブーバ）带领的猎人前来伊袭。可移动后带着莱伊赛(ライザ)以及伊鲁多(イルド)逃出村外，往佛斯塔之山(フォスタの山)走。走了一段路之后会看到一个帐蓬，帐蓬外有个人。上前交谈后会得知他叫吉札姆(ジザム)，而吉札姆让逃命的巴德一行人在此休息，并告诉巴德（バド）关于传说中最强武器梅塔诺姆（メタノム)。

第二天，伊鲁多(イルド)便独自去寻找梅塔诺姆（メタノム)。为了阻止伊鲁多(イルド)，巴德(バド)便继续踏上旅程。而在路上却愈上了猎人以及山中巨兽……而在命运大地观看过一切的歌梅斯（ゴメス）便耐不住性子，想要去救巴德（バド)。可移动后跟左方紫色的卡布理（ガブリ）交谈，选择(とつとと、やつてくれつ!)便能出发。帮忙打退敌人后，歌梅斯(ゴメス)便回到命运大地去。继续往外走便能走回世界地图，进入亚尼曼达之镇(アニマンダの町)。



■进入亚尼曼达之镇(アニフンダの町)

进入镇内后，大门的守卫不会放巴德(バド)进入。调查左方的箱子便会有通道出现。走往镇内右上的区域，跟最右边的小孩交谈。他会说屋子里有药可以帮莱伊赛（ライザ)治疗，走进屋内后却没找到。正想离开时那男孩却大喊有小偷！而镇上的人听到之后便将巴德(バド)等人围起来，看到此景的吉札姆（ジザム）便想要替他们两个解围，却也来不及了……。

好不容易逃了出来后，莱伊赛(ライザ)却因为伤势太重而死……而愤怒的巴德(バド)便想要报仇，因此便不听吉札姆(ジザム)的劝告。走出加札荒野(ガザ荒野)后便能进入梅塔诺姆遗迹(メタノム遗迹)。在遗迹内收集三个梅塔诺姆零件（メタノムバーッ）后巴德（バド）便会去亚尼曼达之镇（アニマンダの町）进行报复！经过几场战斗后会跟布巴进行对决，使用水系的攻击效果对我方比较有利。战胜后巴德（バド）却变成了一个什么都不记得的机器人……。

第五话～武勇剑士艾立辛～（勇剑士ェリシン）

■艾斯卡尔罗镇（エスカルロの町）

可移动后先进入中央的大门内，跟中年男子交谈。走出城外，（跟路上的女子交谈大多可取得宝物）进入地图上的莫斯之森（モースの森）森林内有一个住家，进去跟卡特蕾雅（カトレア）交谈可以取得道路的情报以及休息。走出莫斯之森后往通克的山道（トンクの山道），山道上有间屋子，跟里头的山贼目亚雷克斯（アレクス）交谈后在回去找卡蕾雅（カトレア）。让她加入小队之后，再去找亚蕾克斯（アレタス）取得小钥匙（小さな键），之后再去打开房子右边被锁上的门，在里头宝箱内有银的羽毛（银の羽根）。



再去跟亚雷克斯（アレクス）交谈他便会加入。由西方的山口走出通克的山道（トンクの山道）便能找到多尔克荒野（ドルク荒野），走到深处会来到兽人的村子兹卡村（ズーカの村）。一开始的选项笔者择第二项。之后会进行两次战斗，战斗结束后一段剧情歌梅斯（ゴメス）便会来此加入小队。走出兹卡村（ズーカの村）后往科摩罗山（コモロ山）走，打倒三个守护者后，往里走可以走到封印之地，艾立辛（エリシン）的能力也会就此觉醒！走到最里头的城中，便能遇见此章头目亚姆兹（アームズ），战胜后便结束此章。



第六话～复活的艾因们～（よみかえるアインたち）

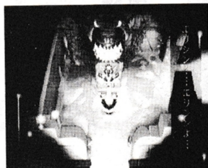
■命运之地（命运の地）

先往床边走去，跟其他人讲过话后再往镜之间（镜の间）走去。跟紫色的卡布理（ガブリ）交谈后出发前去艾斯卡尔罗镇（エスカルロの町），先跟一旁的人交谈过以后再去镇上教会的门口找一个全身红衣的人交谈，会取得古代之塔（古代の塔）的情报。走出镇内，便能看到古代之塔（古代の塔）。进来后跟路人交谈得知里头不知道发生了什么事情，进去调查看看后会因为门打不开而无法前进。走出来会有一段事件，这之后艾因（アイン）便会加入小队中。再度进入塔内，调查门边的机器后艾因（アイン）会帮忙开门。不过艾因（アイン）也会因此坏掉，走出去跟塔外的人交谈可以取得新的艾因（アイン）。

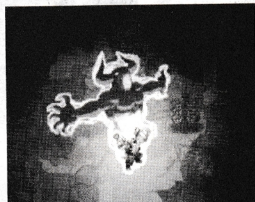
连续几次的来来回回后便能解除所有机关，走到最上层会遇到小头目。连续几次战斗后艾因（アイン）会无法进行战斗。走出古代之塔（古代の塔）后便能找到贝尔迪之丘（ベデの丘）。进入屋内跟爸爸艾因（パパアイン）交谈，他便会帮忙修理艾因（アイン）。在门外等一下后，调查门便能进去。之后换操作角色为艾因（アイン），走出去看过事件后再到世界地图上。进入卡玛之村（カーマの村）

■卡玛之村（カーマの村）

进入酒店后跟坐在服务台边的博士交谈。选项选择第三项便能得知歌梅斯（ゴメス）的情报。走到世界地图上，进入镍斯塔莉卡平原（ネスタリカ平原）。在里头发现了被怪物包围的卡布理（ガブリ）后便会上前救助，救出后他会说他叫东布（ドンブ）并加入小队。



走出镍斯塔莉卡平原（ネスタリカ平原）再进入吉布拉湿原（ジブラ湿原），在那里跟歌梅斯（ゴメス）会合后会有机场战斗，战斗结束艾因（アイン）又会因为损伤过重而无法战斗。先回贝尔迪之丘（ベルデの丘）将艾因（アイン）安置好后再去吉布拉湿原（ジブラ湿原）救卡布理（カブリ）。角色换回艾因（アイン）后一样前去吉布拉湿原（ジブラ湿原），往里走进入封印之地，而艾因（アイン）的力量也因此觉醒。再往里走便会有三场连续战斗，战胜后便能结束此章。



↑CAPCOM公司的这部游戏，给玩家营造出一个非常另类的氛围。但不知道4卷、5卷还会不会继续下去呢？

乔丹不认识我

作者：小庄

记得1998年的时候……

这阵子，经常睡眠不足，原因不是因为工作……



因为早上常常爬起来看NBA。





我真的不迷篮球，真的！



I SWEAR





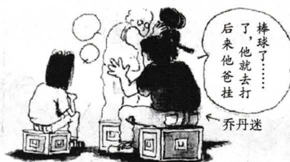
最近连主编都神经兮兮的，说不清是休闲还是紧张



其实我只爱看『乔丹』……



因为从前就听到过许多他的『丰功伟绩』。



而且，刚好这一次，又是公牛队争总冠军赛，就有点好奇了！

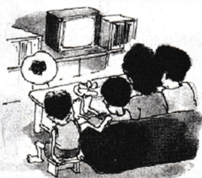


爬起来两次都刚好看到公牛吃败仗……





以前，偶尔也会跟家人一起看篮球比赛的转播。



被刺激的战况感动得很少，到是经常被那『天秤』座妈妈的兴奋情绪感染……



结果经常是被吵得去画漫画，也不错的……



从小，运动神经就没有发达过……



更别说上场打球了……



年轻的时候，不能靠强健的体魄来吸引异性，实在是太残酷的现实……





没想到在地球的另一端，竟然有一大堆男人为了一颗球，抢得天翻地覆，还因此赚了很多钱……

这个世界都疯了……

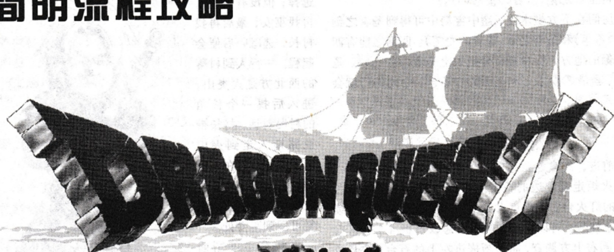




不过，在现代生活这么贫乏的今天，看看几个大老黑在荧光屏上抢球，有时候倒也蛮刺激的……

（完）

简明流程攻略



责编/麒麟 SPIKE

PS 厂商:ENIX 类型:RPG 发售日:2000 年 8 月 26 日

由于资料方面的欠缺,致使“完全攻略”出现了断档,为了弥补所欠缺的部分,我们特在本期刊登了“简明流程攻略”。急着通关的读者可以先以这篇攻略为主继续您的流程,而“完全攻略”会在下期继续连载。

让我们开始吧!

纯真的少年们

在蓝天大海的平静世界里,存在着一个四面环海的大陆。从前,有数不清的勇者向着大海迈进,梦想着找寻新的天地,但成功回来的没有一个。残酷的结果令人们再没有怀疑,都相信了这是一个事实——这就是艾斯德岛(エスダ-ト岛)的历史。

在沙滩上对话后阿路斯回到家中二楼的房间睡觉(调查睡床即可)。

次日亚路斯走到港口,到旁边找一位卖道具的大船,他会给你两件回复道具,然后走到船上跟甲板上的大叔谈话,他会吩咐你到船仓帮忙。

来到船仓,亚路斯发现了玛莉,上前跟她对话,被厨师发现,命令她离去。亚路斯进入找大厨后回到甲板,这时船正要出航,亚路斯下船遇上了兵士,说国王有请,跟妈妈交代一番后立即出发,村的西北是皇城。到了皇城亚路斯单人走到了皇城的最高层找皇上,皇上让你找寻姬法。走到鱼铃村上方的古代遗迹,在左方找到了姬法皇子,他会给亚路斯一本“王家的古文书”,先看一看(使用道具,再选王家的古文书),看完后再跟姬法对话,调查过石像后他会回皇城,并将王家的古文书交给你。

回到皇城,先到酒吧,找到了安达(ホンダラ),跟他打招呼后再跟兔女郎打招唤。之后走到武具屋和防具屋打听。接着到叔叔家中与他对话,睡梦中会掉下那块石头,调查(しらべる)后会得到发热石(ホットスト-ン)。到村中的井口跟大婶们对话,发现闪光的东西(有选择,但调查井口可下井。在那里找到了圆珍珠(しんじゅ玉)。通过村中右上方的地下通道,找到了一名老伯,他会解读古文书(有选择,但没有影响),但需要一些时间。找到了两样宝物后,先来到遗迹,对石像使用宝物,没有反应,发现了姬法留的字条。在皇城二楼左边的房间找到了姬法,他们一起回去找老伯。这时却遇上了兵士们,亚路斯先回家作准备去了。

晚上集合后,他们马上走到遗迹,在石像前祷告(选はい),走进遗迹到了下层,走到了一处有一个大天平的地方,先到楼梯下推动石头按下机关打通左右的通道使之可由右部通往左部,之后从右部进入天平,从天平落下,右方的铁门会升起,然后可以从通道进入铁门内,进入后先不要理那打不开的门,走到上层找到狮子像,调查后选はい取得钥匙(さびついたカギ),回下层可以用来打开那门。进入内部后按左、右、左、左的方向前进可到达一个水坝,先不要管水坝而走到上层,可找到一颗珠,将他由左方的手把调到右方的手把就会出现新通道。走到新通道落到下层,再走到右方的门,房间内有六块石碑和四种颜色的按键,在左边将最下的石碑移到右方的机关上,中间的移到最左的机关上,右边的则将上方的石碑移到右方的机关

上，最下的移到左方的机关上，中间的门便会打开，从中间的宝箱可得圣者之铠(圣者のよろい)。

走出房间在下方坐木筏，途中宝箱中可得到圣者之剑(圣者のつるぎ)和圣者之盾(圣者のたて)。回到之前有四个圣者之像的地方，从左至右分别放上圣者のよろい、圣者のたて、圣者のかぶと和圣者のつるぎ，中间的门就会打开。进入内部。

第二个世界

继续前进，先拿起蓝色的火炬到右边的石像上点火，再用红色火炬走到左边的石像点火就会显示出应用红色火炬点火的灯火台。正确点火后中间的门就会打开。继续深入复活之神殿，可以拾到两块不可思议石板（ふしぎな石板黄），到右上方调查，将石板嵌进左上的石台（按L或R转换石板的摆放角度）之后走到其中一个有四个祭坛的房间，找到了一个冒着烟的祭台，这是回到入口的捷径。回到村中，得到石板后，到皇城姬法的房间，通知姬法找到了石板之后又再到神殿，从捷径进入将石板嵌进石台，成了完整一块板后亚路斯们进入了另一个空间，亚路斯们与三只怪物战斗后，发觉这里似乎不是他们的大陆。继续前进，亚路斯们遇到玛芝露达（マチルダ），她请大家一起前往前面的村中。

走到奥巴拿村（ウッドパルナ）中对话，在村中最上方的房屋内打听情报，找到一位小孩。

他们走到矿山取药。中途会见到一些彩色的宝石封路，只要将相同颜色的宝石连接在一起宝石就会粉碎，最深处会找到绿色宝石。

回到村中，找到小孩将药交给他，这时先到旅馆休息。第二天，回到小孩家中对话后，离村来到东边的塔。二楼有一石头人挡路要注意，在一楼内部找到石板，最高处遇到一只螃蟹，他就是首领，胜利后玛芝露达出现并化身成魔物，这时选逃走（にげる）。小孩的爸爸还是不留情的攻击玛芝露达。回到村中后去森林，跟小孩谈话后继续前进，在那里他们找到回现实世界的出口。

火炎祭

走进村外的矿山，最后的一层会有四条分叉路，走上边就可找到石板，拿石板后回皇城，先在皇城城堡边上，在右边的房间中往下可找到一个老人，将所有发生过的事告诉老人后，乘坐木筏，沿着梯边走到了城的一旁，不必理睬那里的人，走进左手边靠后的门，进去后会来到一个地下室，调查书柜选はい会出现暗门，在里面找到一块石板。回去找老人，回到神殿，将石板都拼到左上的祭台。在新世界的右下方，亚路斯们找到了一个村落——干果村（エンゴウの村）。

走到村中心找村长遇到巫女。村长否定巫女的话，宣布祭典如期举行。亚路斯走到道具屋找巫女打听，她请求亚路斯拯救村子，选择はい，回到旅馆找主人，选はい休息，之后找村长（有选择，但没有影响），再找巫女，最后再找村长，选はい后便会起程。一行人到村落的西北方是火炎山，进入后找一个长角的村民对话，村长带亚路斯人走到火山口，选はい后在火山口下方找到巫女，进入后如要记录和回复可回到巫女处。



在洞窟中不断前行，最深处到达了另一个火山口，跳下去可到达下一层，再下去会有宝箱和回复点。到达最下层，真凶是一个怪兽。回到火山口，必须要圣水，到巫女和村长屋中用道具中的すごい圣水，黑火炎消失，村中回复了和平。回道具屋找巫女，得到一块石板。回到现实世界，离开遗迹，回皇城打听。

希望

回皇城找皇上，第二天的早上，两个人走到秘密洞穴，因推不开入口的石头，唯有离去，遇到姬法，一同前往北边新大陆，干果村就在眼前，但已经改变了很多。在右上方找到小孩，他遗失了宝物，到道具店，从巫女口中可知小孩的宝物掉在旅馆门前的广告板上，调查广告板可找到一样道具，拿给小孩后选はい，他会给你答谢，赠你一枚小金币。之后到村外的火炎山，在火山口下层靠左的楼梯一路向下走，在宝箱中可找到一块石板。之后回到火山口附近可找到蓝色光柱，该柱可回到古代遗迹。回到了现实的古代遗迹，这时手上已经拥有可以到达另一个世界的石板，左下的蓝色房屋将石板嵌进左上的祭台又会出现异光（按L2或R2制选择石板），带领亚路斯们进入另一个世界。

进去后是一个狭小的大陆——泰拉克村（ダイアラック村），在左上方的井附近找到了老人，给了一瓶天使之泪——可解除石化的秘药，走到旅馆的房间内选はい，半夜出外，询问老伯，调查每个石像后，得知黑雨将村民石化。最左上方的村居前调查挡门的石像，入内调查书柜，发现了字条，先回房间。第二天，根据线索，在村落左方大树后边，找到了秘密入口。前行到达了村落的高塔顶，这时回井边找老人后，在塔顶使用天使之泪，村落天空回复了晴朗，但村民们无法复原，上前询问小孩，他不相信亚路斯们的

话，到小孩出来的地方，打破木桶可找到石板。

老人决定与小孩一起走上旅程告戒世人黑云的事和找解救村民的方法。回到原来的世界，又出现新大陆，出海到偏右下方会找到新的大陆和一个村落。走到村落内只见到一个老人，这里就是移民之村，如在其他村落找到一些希望移民的人可推荐他们到来，村落会得以扩展。在村落中的柱子旁可找到一块石板。在得到石板后，亚路斯们又凑够了石板数目，可以嵌成一块完整的石板。

圣兽白狼

集合了新的石板，进入左下绿色房屋将石板嵌到左上方的祭台，到了新的世界。北方找到了新的村落奥菲(オルフィ)，村落中只有动物，村落右上的木屋内，找到了以铁链捆缚着的小孩，先作商量（选はなす数次），马上回到现实世界。奥菲村地图回到了现实世界，在地图上，鱼铃村的西方有一间小屋，找到一个男人，回到奥菲村，到屋内救小孩，动物先生替小孩斩开铁链，接着找村中的动物谈话，但十分奇怪，动物先生竟跟动物们语言不通，于是找一些人类打探，发觉那些人才是动物，再与动物打探，知道了村中从前有一魔物白狼被封印。但在不久前村内的人和动物都被调换，到西边的封魔洞窟（如未跟所有人形的动物谈话便不能出村）迷宫十分简单，二楼内部某宝箱中有一石板，一定要取得，走到洞外面继续前行可找到旁边有一块石板的山洞，从外部绕到后面去，可绕到三楼的洞窟找到另一块石板。

拿到石板后走回先前的山洞，上去后找到了先前见到的狼倒卧在地上，走到石墓旁，事件的元凶出现，在今次的战斗中不能使用任何魔法，另外姬法的火炎斩かえんぎり也是胜利的关键。他回到了石棺内，这时动物将石棺推回原位。最后，大家决定先回辛翟村。

回村，先到正上方告诉村长情况进入木屋寻找加宝，离去时遇上他在木屋窗前守候。通过光柱回到了现实神殿，加宝加入。这时现实世界又出现了新的大陆，出航到大陆的西方，进入现实奥菲村，在左上方的旅馆内可找到一个愿意移民的人，选はい即可。另外，从右方武器屋的后面进入武器屋可找到一个宝箱，内里藏着重要的石板。之后走到村长的家中，跟兔女郎谈话，村长会邀请你参加动物节，从柜中拿过衣服，选はい后，队伍全体变成猪的打扮(这时可跟村中动物扮相的村民交谈。)，在村中心的桥前，跟主持人谈话，选はい，要在6只动物中连续3次选中三位女性，胜出后可得到怪物图鉴（先选马，后选牛，再选狗即可）。出村到西边的洞窟，查石棺开棺，选两次はい，出来的却是男人，他会送你一块石板。又集齐了足以合成一块完整石板的碎片。



福鲁骑士团

在神殿右边的蓝色房屋将石板都嵌到右上的石台上，到达了另一个世界，在大陆的西南方找到了新村落福利修(フォーリッシュ)。之后走到村内，在村中旅馆的左边楼梯下一房屋内有一块石板，记着要取得。之后亚路斯们走到教会下层的骑士团基地，从骑士中得到情报，到西边的机械人大本营。到南方的福鲁城(フォロッド)，在城内左边的兵营里找左边的士兵。之后走到城右边的房屋找左边的士兵交谈，选两次はい，之后与兵士作战。

战胜后上二楼找寻皇上，选はい。到左边的兵营，跟团长谈话，跟房间内所有人谈话听意见后去找团长。为了找人帮忙，主角到福鲁城西边的小屋找博士但被拒绝，回到城左边的兵营，找右边的士兵谈话，走到兵营顶部时机械兵团来袭，立刻回兵营找团长。之后一起请求谢泊博士。送团长到达博士处后，他会命你先回去。先收拾两只多余的机械兵，进入城中护驾，与两只机械兵战斗，战胜后机械兵突然失灵。团长决定一气消灭它们。

次日，走到城右边的房间找团长交谈，到左边的房间找桌子左边的士兵，之后再回去找团长，会议开始，选はい。与团在城右边的房间对话后，队伍出发，跟团长对话后与所有市民交谈，再跟团长交谈便可出发。走到大陆最东边的机械人基地，利用改造了的机械人开路（选はい），乘着机械人混乱时进入了敌人的大本营。在最下层中可找到BOSS，在房间中右方的宝箱可找到石板，一定要取得。战胜后，团长和博士也赶到，命他们先回皇城。回皇城找皇上，他会给亚路斯们报酬，之后到兵营找士兵对话可得到1200大元。

三角关系

在神殿右上方的红色房屋内将石板都嵌在右下方的石台上，到了新大陆，西北方找到了村落古连菲古(グリンフレーク)。先到村中心一间有楼梯的房屋走到屋顶先打倒怪物，在屋顶使用天使之泪，村民会回复。在村中打听情报。右边的花园，发生了一些事可绕到花园的后门进入。送那昏迷男人回家。到了村长的家，上楼，在门前争吵中，村长儿子离去，回到昏睡男人的家后先到旅馆右方的房屋。先离开这大陆，凭着石板回到过去的干果村找寻巫女。在

上方的村长家找到了巫女，选はい，再回到道具屋她会给你药(バミラのひやく)。驾船往东南找到了现实世界的福利修和福鲁城。二楼找皇上。之后先到皇城的地下监狱,在那里的宝箱中可找到一块石板,一定要取得。离开皇城,赶到西边的小屋发现了机械人,皇上赶到。回到皇城,之后走到监狱找大臣,听他的一番话(选はい),修理机械人,到福利修,在村子右下方的侦察塔中,会见到大臣的孙子,之后进入教会,走到下层,一旁的木门内,有一个木桶的地方,抛开木桶调查就可发现部件。回监狱,交给大臣,走到皇城右边的房间找回机械人，这时皇上会赶来，他也明白大臣的苦心，解决事件后回去找大臣的孙子可得到石板，不要忘记。如此又集齐了完整石板。

村的西北方——沼地之洞窟，在下层的宝箱中可找到一块石板。在最下层中有一瀑布，有通道，进去会遇上BOSS十分厉害,战胜后,下方的通道找到另一块石板。找到石板后亚路斯们便可以回到现实世界，此时西北方又有新大陆了。

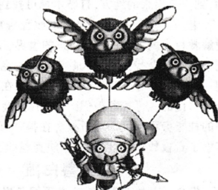
大地之铃

出航发现古连菲古的变成了一间小屋，进去后只有一个老人，在花园旁可找一石板。找到石板走到东方可以来到一个村。进村后这里就是古连菲古,到右上方的村长家,在一层的宝箱内可找到石板。找到石板后去山上的修道院,打听情报后回城,途中可找到一间小屋,里边可找到一个希望移民的神父(选はい即可)。这时候，亚路斯们又找齐了可以嵌成一块完整石板的碎片。

亚路斯们然后回到古连菲古村，村长在村口等候亚路斯们带药回来(选はい)。跟村长去男人的家,向那男人使用パミヤのひやく,他会康复。找村长,他会请求你们找那男人回来。到花园后会找到男人和女佣,回去告知村长(有选择,但没有影响),突然大雨来了,左上方找到了男人,还是决心离开村落……



第二天，离开村落前往西方的洞穴寻找石板，村民们会先出发，从村的另一边出口可通到村的西方过山洞会遇到先行的村民,谈话后,在左边的帐幕中休息(跟女人谈话后选はい)。离开山洞后往南走，到达了另一个帐幕。神咏者会帮忙，进入上方的洞穴，想让水退去。往深层,在B3的一层有很多宝箱和分叉路，如想继续前行，只要往没有宝箱的路走去即可。在B4调查石板，神咏者会用大地之铃为你打开前路。



往下层便到达目的地，神咏者用大地之铃令湖水退去，下方的通道可回到1F,通道内有宝箱，宝箱内有石板。回到1F,右下方可通到神殿。回神殿后到梯前找族长,调查石板后会出现新通道，取得两件神器，之后进入山洞取回大地之铃。

骗局

找齐了石板，前往古代遗迹,走到右方的蓝色祭台上，将石板都嵌进左下方的石台，到了另一个世界先走到西方的小屋中，是一处供前往转职神殿(ダーマ神殿)旅客的住所，在里面还有赌场,可换些金币玩迷你游戏。向西方前进是转职神殿。找主持，选择职业后,中了主持的计，被夺去了所有力量，奴隶村村口左方找被欺负的僧侣，打败他救出僧侣(选いいえ),到村中左上方,在地下酒吧前，遇上了神官守卫和盗贼，走入酒吧打听时，恶魔出现，与其的战斗必定会输。与盗贼交谈，他领亚路斯们到西方的洞穴找秘道逃走。得到奇迹之石,可在战斗中无限次使用,少量回复体力。

走到4F，遇上了两只魔兽，战斗中失手，醒来后到上楼,看到弟弟出走,村右上方找到姐姐,到酒吧找到弟。找男人谈话后，上去与弟弟谈后再找姐姐，然后回到酒吧找神官战士继而回去,到两姐弟的房间上方,弟弟被抓走。回到了姐姐的家，选はい出发到西方的洞窟，4F没有妖兽，汇合后到达了山腰。山腰上方的屋子，神官战士和盗贼也加入(有选择,但没有影响)。找大神官,到右边的山洞前,神官战士和盗贼加入。先到左边再到下层，到达B3F时只要跳到右方的洞中就能进到B4F,在B4F内找到真的转职神官，到下一层推下石块打破水晶球可解救她。先前的魔兽又出现阻挠。战胜后送转职神官回到山腰。

回到山腰跟转职神官谈话可得到通往神殿的钥匙。到山洞中可打开右边的门，战胜了妖怪后，在B3F的巨大水晶球中取回了力量,再由B1往上走到竞技场,先离开并走到右方找弟弟，选はい，与上方的怪兽谈话后选はい即可。武斗会必须连胜五场,走到上层,转职神官加入队伍。再走到上一层，右边通电地方内可找到石板，一定要取得。再上一层首领出现,离开旅馆,在武器店找到弟弟。一楼的上方见到弟弟和姐姐,此时可以转职了。

转职后,回到现实世界,西南方又出现了新大陆,新大



陆与刚才的大陆一模一样，进入转职神殿在二楼找到愿意到移民之村居住的人，B1的右方的宝箱内可找到一块石板，一定要取得。到南方空地上，看到神父倒地，调查后战斗，之后先离开再回到空地，调查神父后他会逃走，追出去看见山贼逃向了山洞（要看到他进入山洞才可），进洞与左边的山贼谈话选第三个口令，打倒首领可以得到一块石板。

走到世界南方，又有一个大陆，在井内得另一块石板。到达酒吧，离开，村子的上方有愿到移民之村居住的人。到村中左上方山坡的小屋，有人请你去秘密地方(选はい)。离开屋子，左下方找到男人，跟着他可到另外一间屋子找到心之玉。谈话后，得魔法飞毯(选はい)。离城，用魔法のじゅうたん却无效，进村找物主，之后回秘密通道。找主人后再去找女佣。已集齐了石板，又可以进入另一个世界。

恶魔

走到神殿的黄色房屋将石板都嵌到中间的石台上，走到大陆的东方找到一个村落，但进不去，先到西北方的废城，右边的房子可通到地下墓地找男人，回到村中，告诉村前的守门人进入。在上方村长家找到村长，上二楼留宿(调查草席选是即可)。第二天找村长，马上到先前城中的地下墓地，会有妖兽，胜利后夺回女皇的颈链。睡了一觉，回到到村长家，得到村长信物，跟村中人谈完话选はい可得村人协助。

这时回到现实，到西方大陆，进入西北方的历史考察地，找考古学家，选两次はい后，再选はい他会跟你走，并得圣兽的化石。回古代到城堡，之后走西方高地，回沙漠村长家，跟村长家所有的人谈话，二楼找村长，选はい，到一楼，进行水葬后与村长儿子谈话，河前使用ティラノスのほね，可渡河，跟村长儿子谈话，选はい后可以起程。进入森林的石像中就是魔物的大本营。

入口打倒魔物后，石碑前用村长的信物（さばくのお守り)，左下门开，将右上方的牛像摆到房间内的石台上右上的门会打开，将龟像摆到右上方房间的石台上，右下房间的门会打开，将鹰像摆到右下房间的石台上左上的门会打开，剩下的一个石像摆到最后一个房间内的石台上中间的门会打开，走到上一层先通过上方的梯再上一层解除机关，房间中的尖刺会缩下，可以前进到上一层，救了女皇得到钥匙。该层右下方有机关，沿着通了电的路到GF。在GF从门走到外边再绕进另一边救少女，再上去便是首领。战胜后女皇赶到，选はい取下魔王的魔石，之后找村长儿子，村中右方，调查宝箱会得到石板。回到现实世界的新大陆，进入城堡。到再东南方找到沙漠之村，到村中心的湖中可找到石板。

停顿的时间

右上方的黄色房屋将石板都嵌到中间的石台上，到了新的大陆。在北方找到了里路特村(リートルード)。在旅馆中打听，到村落左下方，再找医生谈话，后到旅馆休息。先到北方的大桥，找负责人，说明天是开幕式，再到旅馆休息。第二天，再问医生和桥前的守卫又是同一番话（有选择，选はい)，到东边找艺术家，上楼在左边的房间可找他(选两次はい)，给了你时钟塔的钥匙，进入里路特村上方的时钟塔，齿轮前按机关，到医生的家在地牢找到异空间的入口。进入后，有很多魔法阵，踏上去到其他地方。到一块石坤，四处有罗马数字，沿逆时针方向由 VII 走回 VII 就会出现新通道，首领就在那里，选はい打倒他后，打破后边的流沙，到村中休息，走到北方的大桥，跟桥前的人们谈话后跟村长谈话，在左边的渡头可找到艺术家和医生，在医生的努力游说下上前与艺术家和医生谈话，他们会离去。可以到达北方，通到梦想花园，回到了现实，又出现了新大陆。先以魔法到现实中梦想花园(メモリハーフ)，西南方可以到达新大陆，渡桥是现实世界的里路斯村。到左下方房子的地牢，宝箱有一块石板，一定要取得。北方有一座塔，是历史古物，有石板，但也有不少机关。在第一层中，只有将两尊石像推到蓝色的地板上，门才会打开。再上两层，看到几个龙头像，调查没有入口的龙头像眼睛，取下宝石会有火喷出，只要将宝石嵌到喷火的龙头上火就会熄灭，进入新通道，左边有机关，将右边的石像推到机关上进上一层。到塔顶，按下键让水退去。进入下层，在四周可找到三个开关，分别在石碑后，右方的电板后和水路中。按下所有开关后可得中心路宝箱，内里有两块石板。

在这时候，回到过去，到转职神殿下的奴隶之村，入口附近的房子中的得到石板。然后再回到过去的沙漠之城，找学者后回到现实世界，到里路特村下的大陆，进入大陆上的空地到考察地，选はい将学者的信交给他守门的助手，他会让





路给你进入遗迹，在里面可得到一块石板。

将石板都嵌上右上的黄色房间中右下石台上，进入了新大陆。在南方，找到亚宝村(アボンの村)，到右上方找村长婆婆(选はい)。到右下的地下通道，到达了另一处地方，南边到达了霍斯村（フズの村）旅馆时主人说老伯伯已离去。休息。第二天到东北方哈美亚(ハーメリア)村，找到了乐师伯伯，到了晚上走出旅馆，看见了乐师马上追上去。进入了异空不断往上前进，与铁门前的小孩谈话选はい开门。到塔顶，找到了乐师(选はい)。

到二楼找到木筏，出发到西南方进入了海底神殿，到里面在深处入口中间的石像有秘道，入口前有五尊石像，调查中间会出现通道。到深处的大堂，在旁边会有一些键，拉把手把让水退下可以到达下层。一路前进到最后一层，以水升起木板可以到首领的位置，胜利后，回到了避难塔内，大陆回复安宁。到达最底一层，乐师到来，村中左上方的塔内，二楼找露台的男人谈话，塔后有一木筏，可到达房子下层，跟卫兵谈话，宝箱可得到石板和人鱼之月。回到现实世界，在亚宝村的地下路上可找到宝箱，那是礼物。

回到了现实，世界又出现了新大陆到马札利（メザレ）找左上屋子的女佣，选はい后给她人鱼之月后（选はい），到教会后面找女佣，在教会后约两三步按三角形键可找到地道。从宝箱中得到了真正的飞毯，先到奥菲村(オルフイー)，以魔毯渡过河到上边的别墅，可以得到重要的魔法钥匙(まほうカギ)。再到沙漠之城，西方的圣神塔，在神像的高层可找到石板。沙漠之城南方的大陆，现实的哈美亚村（ハーメリア），上方两个人钓上了一块石板，亚路斯们上前（选はい），先到他们家中再走到村右下方学者家跟他谈话（选はい)。到了东北山奥之塔，入口旁的地下入口下落，找史莱姆皇帝，战胜后在塔顶找到了首脑后回到村中找学者们(选はい)，上三楼找学者，回到村中，乘坐村中左上方塔后的木筏进入地下室，可找到石板。乘船到西南方找到现实世界的神殿，入口右下可得到土块石板，神殿深处，海王卷土重来，战胜他得到石板后以魔法回到马札利（メザレ)，以魔毡飞到村右边的神殿内，可得到石板。回到皇城（グランエスダート），酒吧找叔叔后，先回到古代的沙漠之城，上方找女皇，送一颗宝石(神のルビー)。找西方的空地木筏的村长就是，石像的上方学者交回颈链，回到了皇城地下第二层，在上方有两个神像，推开右方的神像可以找到秘道得石板。回到了现实奥菲村（オルフィー)，以飞毯渡河到对面的别墅，找主人，跟各人对话，井口跟旁边的人对话，到里路特村，右上方的房子后进入，跟所有人谈话，回到奥菲村(オルフィー)，飞毯渡河到上方的别墅，终于找到了主人（选はい)，离去时，选はい。

新伙伴，新旅程

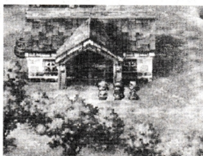
先走到沙漠之城，飞到左边到达小金币城（メダル城），再到左边是世界最高之塔，走入塔内，大门自动打开。到达了塔顶，答はい，到祭台上用ホートストーン，英雄复活了并加入队伍，选三次はい后英雄加入在祭台上找到一块石板，不要忘了。又集齐了石板，回到古代遗迹，走到左上方的红色房屋把石板都嵌到右上方的祭台上，到达了新大陆。向东前进，经过了一处高地，在那里取得了一块石板，继续前进，他们到达了露明村(ルーメン村)。

在村口打倒两只小鬼后，先走到上边的井口，跟老婆婆谈话(入井中可以记录)出井后，可以入村长屋中。二楼见到妖魔，先在村长屋二楼柜中拿钥匙，到西方的塔，到了最高层，找到了黑龙王，打倒他后村中回复。回到现实世界找寻新大陆，北方找到现实的露明村(ルーメン村)。在现实世界的露明村，大家决定回到过去的露明村，之前先走到西方的塔，在原先有龙的地方得到石板。回到了过去的露明村村长屋中，村长自爆，走到井内，进入洞窟最内部找到树妖，打倒他后村落回复了和平，之后回到了现实世界的露明村，但情景仍死气沉沉，过去的露明村中有事发生，再次回去。

到了过去的露明村走到村长家，出外跟村民们谈话，不断选はい，晚上到村长的家中将恶虫杀死，但屋外是一大群恶虫。之后回到村长家，村长的形势也不乐观，选はい。又找齐了石板，可以到达新的世界了。

幸福的女神像

到古代遗迹，到左方的绿色房间把石板都嵌在右上方的石台上，到达了新的大陆。沿西方前进，西北方的波比拿村(プロビナ)，一入村，答（いいえ)，到村的右上方，找位女士，答はい，到村长家，知道村长到了山上的教会。沿著村中上方的山路，到教会，跟村长和神父交谈后，回到村落，失忆的神父回复了记忆，走到后边，到仓库被反锁，冲到了村落，回到村中，找到了村民，在他身旁可找到女神之绘



和神父的钥匙，在村口找到村民，立刻去西边的桥，找回了神像上、下半身。回到教会，左上方有洞穴，首领前来阻挠，逃走为上（にげる），逃走后，恶魔变弱，可以打败他。打败首领后村落回复了和平，回到现实世界找现实的比拿村。在世界的西南大陆，在比拿村中，教会的山路上可以找到石板，在中途遇上老人，选はい扶他上山去，走到教会可替你记录。先回到哈美亚村（ハメリーア）旁的山奥之塔，在第一层上方的宝箱中找到一块石板，这样一来又找齐了石板，又可以到新的世界。

究极魔法

找齐了石板后，新的大陆出现。以魔法回古代遗迹，左上方的红色房屋用石板又到了新的大陆，西方有两个城，上面是拉拉古国（ラグラーズ），现在是个废城，下面则是马迪拉斯城（マーディラス）。先到马迪拉斯城，在上方的皇城，跟左边的士兵谈话，答（はい）之后到皇城左边，上层中找到女皇，答（はい）。去找士兵，赶出城后到南方的关口，让士兵看信，走到南方神殿二楼找神官，选はい让他看信后选はい后帮助他，到西方的洞窟，走到最深层，先到旁边的小屋，跟女主人谈话（选はい）。到了晚上马上进入另一个洞窟，有二条通道，右方可回小屋，上方可继续前进。到达了一个平原，拿到星空之结晶后交给大神官（选はい）。

回关口时选はい让他们看书信可通行，送神父回去休息。回到教会，先到村中左边的魔法师协会前，选はい让卫兵看信。回去大神殿找大神官，回到城镇黑衣人变身成怪物战胜后到魔法师协会，马上追踪皇帝，到皇城，被皇帝打败，大神官赶到回复。进入皇城，先到城上找大神官，立刻对付皇上。战胜后谈话就可以离去。

回到现实世界鱼铃村到玛莉比露的家，二楼爸爸、玛莉比露留下，队伍只剩三人。接着回到家中探望家人，找双亲谈话，马上到西方偏北原犹巴族的居地。进入帐幕后，与所有人谈话再到门前的帐幕跟守门的谈话，跟着女士爱娜，往西走可到墓地，跟她谈话，她会回到村中。回村中进入村前的大帐幕，爱娜加入队伍（选两次はい），到墓地取回佩剑，休息一晚，给了一块石板。到大陆西北尽头，找到了现实的马迪拉斯城，皇城找女皇（选はい），走到南方的大神殿，到二楼找大神官，在神殿的第一层有一个神像，进入南方的入口（神像旁的入口）后走到北方通过上边的入口，再从西方的入口进入走到东边的入口，通往地下房间的秘密通道就会自动接通，在下层中得到宝物和石板，过去的大神殿也可以用同一方法打通往地下的房屋得到宝物。接着回到现实的布比拿村（プロビナ），到山上教会中，下层的房间内可以找到一块石板。



翼

到了古代遗迹，进入左边的绿色房屋将石板都嵌到右下方的石台。新大陆上，在北方找到了圣风之谷。走到村中左上方的大屋找村长，选はい。救了村长的女儿，往北方前进，到达了北之谷，中途到一处四周漆黑，只有石像的地方，在该处，只要上前调查石像，石像会转动，只要向着他背向的方向走去便不会掉到下层。之后到一个神殿，找到首领，门会打开，继续进入，在神殿中会有机关，调查地下的键墙壁会移动，打通墙壁可到其他通道，深处的房间找到神之石。回去找村长，右下的房间找村长的妻子，选はい将神石交给村长，第二天再去找村长，过桥后，村中的风突然消弱了，先回去找村长和村长妻子，到达村塔上方可找到村长的女儿。

接村长女儿回家，选（はい），准备将神之石归回原位。回到北之谷，调查石台，将神之石归回原位后风虽起，走到上方，打开了神石祭台上方大门，按动机关，接通神石与神像，令风开以吹散神像的黑雾，村中会回复安宁，但恶魔首领会出现阻挠，打倒他后可回村。赠他们神之石。这时候现实世界，北南方尽头又出现新大陆，找到了现实的圣风之谷。通过现实的圣风之谷到达神殿，在神殿教会后房间得到一块石板，另外，放置神之石可得到另外一块石板。这时，先回到奥菲村（オルフィー）北方的别墅，到厨房，有一条地下通道，地下有一块石板。又找齐了石板。

邪恶

回到古代遗迹走到右上方的黄色房屋将石板嵌在右上方的祭台。在大陆的北方，到达了里布撒古（レブレサック），入了村，先离村往南，到达了一片空地，找到了事主的弟弟，再回村内，到村中右上方村长的家，接着走到村中左上方的墓地，追着小孩到墓地下的家，发现了幸福的女神像，找小孩谈话，再找他与村长谈话，答是はい观察情况。

先到村长家的二楼休息（调查睡床后选はい），跟村长谈话选はい到教会跟村长交谈，跟神父谈话多次后与小孩谈话，（选はい），被赶到村外，沿着旁边的山路前进打倒假神父后恶魔也落慌而逃，魔物消失。回到村中神父变回人，找村长，神父走后到村长他家中找他，回到了现实世界，出现了新的大陆，在世界的北方。到沙汉之城，现实的里布撒古（レブレサック）在北方，进入村中，道具店找到石板，不要忘了拿。



英雄

到了石台最后的一个大陆，北方找到了哥斯德堡（コスタール城），先走到教会右方的护城河桥，找到了一个黑衣人，与他谈话后他便消失，接着到旅馆的下层，回教会找老板娘（教会前的老婆婆），之后进皇城找皇上，跟大臣谈话，选はい到旅馆休息（在旅馆跟老板娘谈话选はい）。深夜，走到皇城，跟室内的女佣谈话，走到上层皇帝也在作恶梦。回到皇妃室外遇上游人，之后可以回到旅馆休息。

第二天到皇城找皇上（选はい答应）。大陆的西方，到侏儒族村（ホビット族の洞くつ），先进入地下的洞窟跟守门谈话找村长选はい，可继续前行。进入村中右上方的洞窟，在内部战胜敌人后调查该地得发光青苔。回到了皇城找寻皇上，途中遇上卫兵，使用发光青苔（ひかりゴケ），令怪物留下足迹，可追踪怪物到他们的大本营。第二天先回到古代遗迹，走到捷径途中的山洞外，调查河选はい取得七色之水滴。到城堡北方的大灯台下，沿足迹到塔顶的灯塔，以七色之水（七色のしずく）祛除黑色，出现了新的通道，首领就在里面。回到皇城上，回到过去的干果村找村长。在下层，与火炬前的男人谈话就可取得圣火之种。

回到旅馆休息，第二天皇上召集，到皇城找皇上，他请求亚路斯们帮忙到西方的侏儒族村找寻发光青苔（选はい答应）。走到大陆的西方，到达侏儒族村（ホビット族の洞くつ），但侏儒们都歧视外人，不让亚路斯们进入室内。先进入低下的洞窟跟守门路谈话，村长会让你进入，进去找村长选はい，他会叫人让路给你，这么一来亚路斯们就可继续前行。进入村中右上方的洞窟，亚路斯们在内部找到了发光青苔，但有一班怪物阻路，要先打倒他们，怪物中三只怪物也懂得全体攻击特技，应先打倒旁边的两只喽罗为上，战胜后调查该地取得发光青苔。然后，亚路斯们回到了皇城找寻皇上，途中遇上卫兵，原来怪物又出现，在这时要使用发光青苔（ひかりゴケ），令怪物留下了足迹，这样便可追踪怪物，寻找他们的大本营。但皇上提议亚路斯们先作休息，明天再出发。在第二天亚路斯们准备出发，但这时请玩家先回到古代遗迹，走到捷径途中的山洞外，调查河选はい取得七色之水滴。接着到城堡北方的大灯台，沿着足迹到达了塔顶的灯塔，以七色之水（七色のしずく）祛除黑色，出现了新的通道，作恶的首领就在里面。打倒他们后再回到皇城找皇上，他会请你到干果村取圣火之种点亮灯火台。回到过去的干果村找村长，选两次はい以皇上之名向他借圣火之种，他说圣火就在下层，亚路斯们跟在下层，与火炬前的男人谈话就可取得圣火之种。

天上之神殿

回到现实世界的福鲁城（フォーリッシュ），到福鲁城大陆右上方的房间，找二楼的兵士（选はい），地下的门会打开，进入，通过荷花，到了另一处地方。回到大陆后往北，可再进入另一处不明地方，沿途得到一块石板，一定要取得。再前进，到达了地上有纹章的地方，在纹章上使用神之石，乘着浮台，都了天上之神殿（如要离开神殿必须使用魔法ルーラ）。到二楼找一位女士交谈，她会送你一件清战甲（清きころも）。回去乘浮台，到另一个平台，进入纹章，有一个石台，将四块石板都嵌到上面，回到了过去的天上之神殿，一路前进，又找到了另一个地方，使用神之石，现实世界会变化。回到现实天上之神殿，乘上浮台，按不同的方向可以到达不同的地方。到达了另外一个神殿，可以找到一巫女，得到最强神之石，有了他就可以飞到世界的任何地方。

先到哈美亚路村（ハーメリア町），以神之石飞到北方的一个小屋，谈话可得到另一块石板。到西方的犹巴村的上面的遗迹，找到了另一个石台，将另外的石板都嵌都上面，到达了魔空间之神殿。在第一层的魔神殿中，中间有一处空间但只要细心留意，其实空间中每隔一阵子便会闪一闪，显示出可行的路径。不断往上层，迷宫十分复杂，在最上层中，亚路斯们找到了魔神，与他谈话两次，战斗展开。

邪神与善神

打倒了魔神之后，从异空间回到了天上之神殿，找到传说中的乐师了。走到神殿下方的异空间回到了古代遗迹，回到鱼铃村的老家，找老爸和妈妈，走到皇城，找大臣，再到一楼的食堂，跟守门的女佣谈话后选はい，与皇上谈话后就会给你乐师的线索，到世界西北方的马迪斯城（マーディウス），找女皇，（选はい），之后到南方的神殿，与女皇谈话，找到传说中的乐师，马上回犹巴村（ユバール）走到西方的神殿，到左方的帐幕休息。第二天，他会如以前一样命



亚路斯们将大地之铃放到底层引退湖水。

经由山洞的第一层到达了神殿后找族长，然后，回古代遗迹。鱼铃村也举行了祭典，亚路斯先回家找爸爸和妈妈，到船中找大厨，(选はい)，跟所有人打个招呼后离开，走到村口跟老人谈话，进皇城。进入皇城，找大臣，再到食堂跟卫兵谈话可见使者和皇上，爱娜和加宝也受到邀请(选はい)。之后再选はい呼唤神之石，到达北方的水晶塔。

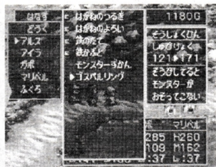
到了水晶塔，第二天，跟卫兵们谈话，到上一层，再与卫兵谈话选はい可到最上一层，与所有人谈话，在离开后，在大陆上遍布魔物，马上回到鱼铃村。回到村中，先找玛莉比露，她重新加入，回到古代遗迹，一旁的遗迹石像调查下边，选はい跟他对话，进入神殿中间左上的小屋，选はい推测可能是因为圣火消失的关系才能世界变成如此，他选はい，控制角色转为在哥斯德堡的米鲁比。

先找哥斯堡的皇上。走到西方的侏儒族洞窟，找到皇上在右边的暗门中，从两枝火炬中间进入另一个很隐敝的房间可找到皇上。找到皇上后，先前到过赌场与赌客交谈的话可得到VIP，再次与皇上交谈选いいえ得到许可进入灯火台。塔顶调查灯火台可得到圣火种，将圣火传送给亚路斯们，便可以进入原本的世界，先走出小屋，进入异空间回复原状，通过异空间回到了干果村旁的火山。回到干果村，到村中左上方找火炬前的男人交谈，打倒魔物后通知村长，离村时去道具屋找巫女的女佣谈话，之后到火炎山，与洞窟前的兵谈话选はい，继续前进到达了大门前，はい听巫女的话，进入后在火山口前使用燃烧的水（もえる水)，解开火之精灵的封印，叫亚路斯们解放风、水和土精，这样才可拯救世界。



带巫女回村，通过火山口旁的异空间回古代遗迹。之后先回到鱼铃村，找妈妈，准备一起出航找寻爸爸，上船后找船长，正式出航，上船后，是海洋王沙艾的船，到船长室会见沙艾，选二次はい还他水龙之剑，到甲板。解除神殿中剩的两个小屋的封印。

第二天，跟甲板上右下方的男人谈话后选はい去转职神殿，可以转职。跟舵手谈话后选はい，回到鱼铃村，回到古代遗迹，通过右上方小屋到达了沙漠大陆，到沙汉之村找村长，到沙漠之城找女皇，跟她谈话选两次はい，回到村中找村长，之后走出村长的房子，北面有另一间屋，村长的儿子就在里面，跟他谈话他会加入。先走到村中心的房屋内，找到一个老人，跟他打听，他会去找土之精灵。先找寻女皇，到城的下层取钥匙。跟守门谈话他们会让路，打倒怪物后可取得钥匙回到沙漠之村中心，通过异空间可到达魔神像，第一层中直接前进，跟上方的女人谈话，凭着王家的钥匙可打开上方的大门，进入后就是古神殿，在最底一层中可以找到两颗宝石（ハート型の宝石和ノーズの宝石)。取得后回上一层，在该层中有一道刻有魔兽头像的墙壁，在墙壁前有一个不同的地板，站在该板上数秒墙壁便会打开，在里边可取得ルージュの宝石。再走回上一层，该层有一尊石棺，将他们全部闭上后可在下方取得まなざしの宝石。取得四颗宝石后回空地找老人，但他却说少了颗，这时使用ハート型の宝石再选はい，宝石会变成ピアスの宝石。再找老人，他记起了整个图案，土之精灵复活。接着由沙漠空地上的异空间回到古代遗迹，到左下方的小屋，到达了圣风之谷中的神殿。沿路回到圣风之谷，村民都守候在村长屋前，到村长家中，选两次はい跟他到西南方之塔解开风之精灵封印。



到西南方的风之塔，跟守门人聊天选はい可进入，到最高层，先往上走可到达村长的房子，跟村长谈话，他似乎知道有关封印的事。先替他打扫，将垃圾都抛进上方的废纸箱，再跟他谈话，他给出迷宫的钥匙和圣风之光球。在村中不断走，到达一个圆顶的屋子，那里就是迷宫，最深部可找到一个宝箱，但里面空空如也，打倒恶魔后可夺回风之宝石，回村通知村长后可回到纹章上使用圣风之光球回到风之塔。走回风之神殿，在女神像前使用风之宝甲(风のローブ)，风之精灵得以解封，沿原路通过神殿中的异空间回古代神殿。之后回到沙艾的船上，解开最后的水之精灵封印，大家冲上了塔，可以出征讨伐魔王了。

在这时候作好准备，亚路斯们可以乘神之石飞到魔神塔顶，一路往下走，有一处地方需要打破一些通道才会出现，再进入深处，到达了一个神殿，在祭台中使用任何一个XXのアミュレット也可继续前行，但途经会有不同(建议大家使用土のアミュレット，会比较容易)。在最深处找到了魔神，最后之战正式展开，胜负就看你的实力了(L45是有胜算的)。

（全文完）



责编天语



VR 战士 3tb

深受玩家喜爱的 3D 格斗游戏——VR 战士 3tb，将随着 DC 主机在我国的普及而愈发展现出耀眼的光芒。本作画面优异，角色动作真实，与人对战其乐无穷。遗憾的是，由于 VR 战士的系统过于深奥，招式较为繁杂，在我国尚有许多爱好者不能全面地掌握它的妙处。为此，“菜鸟通”编辑部特别推出有关 VR 战士 3tb 的系统、出招表、连续技、面向中级者的对战法、高级 TECHNIQUE。由于时间过于仓促，本期先刊登入门级分析一篇。

DC	厂商：SEGA	类型：FTG
	发售日：1998 年 11 月 27 日	

——系统基本知识：

一、E 键的运用



↑先闪避，再反击。

这里的“E”即是英文的“ESCAPE”，是≪VF3≫新加入的移动系统。而此键最主要的目的，就是让角色向画面里或玩者方向作侧移，用以避开对手的正面攻击。而同一时间，更会闪进对手的身旁，还可利用对手的硬直进行反击。



不过不是所有攻击皆可用侧移来闪开的，一些回转攻击（如陈洛的旋风牙“G＋K”)，就算你可在对手出招时按 E 键闪开，但也不能逃出其攻击范围（请见左下那幅图)。



↑你闪不过回转系攻击。

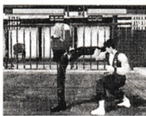
而 E 键除了可以用来侧闪外，更可用来 DASH(→＋E 或←＋E)。还有使出侧向攻击，(例如 K＋E) 用来攻击按了 E 键而闪到侧边的对手。

二、回转系攻击被挡格的硬直

唔，这也是≪VF3≫才加进去的要素。而到目前为止众多 3D 格斗 GAME 中，也是只有≪VF3≫有这效果。WELL，究竟这又是什么来呢?

就找≪VIRTUA FIGHTER 2≫来作例子吧。当一方使出回转脚（如陈洛的旋风牙“G＋K”)，就算对方把这招挡住，但陈洛的脚还会穿过对手那挡格的手臂，及继续旋风牙的回转动作，造成不合理的效果。

但来到≪VF3≫，来到同一情况的话，陈洛的脚就会搁在对手那挡路的手臂旁。合乎现实之外，更会出现一段颇长的硬直时间，而这也是对手反击的黄金机会。所以，虽然这些招式攻击力不低，又可打中在侧闪中的对手，但由于被挡格后有这样的破绽，故在使出前可要三思。



→回转脚被挡了的话，便会出现一段十分长的硬直时间”

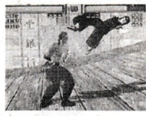
三、地形之利用

地形对于战斗的最大影响，莫过于角色的浮空时间。例如当我方在较高的地方，而对手较低的地方的状态下，把对手打至吹飞时，对手跟地面的距离就会较大。那么，他的浮空时间也会较多，而你就会有更多时间出招攻击了。



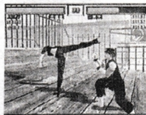
↑角色的位置较高，那么敌浮空时间就会变长。

相反，若我方在较低的地方，而对手在较高地方的时候，若把把手打至吹飞，由于他跟地面的距离较短，故很快就会跌回落地面，亦因此，我方使出攻击的时间就较少了。



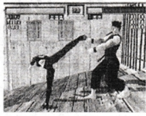
↑此例与上图正相反。

由此看来，真是在较高位置的那方是比较有利的。不过凡事总会有例外。好像使出一些上段技时，(如 SARAH 的 MIRAGE KIGK “↘KKK”) 由于对手的位置较低，而最后出的又是上段技，所以最后一击通常只会在对手的头顶擦过。所以，并不是一定位置较高者就较为有利的。



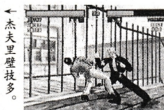
↑低位对手避过上段技。

除了高低差外，本作更加进了墙壁这个新元素。墙壁除



↑我方较低，则上段命中。


←杰夫里壁技多。


←壁可形成连技。

了可防止角色掉出场外，(不过若被吹飞得太高，角色一样是会飞越一些矮墙而掉出场外）更加可令一些投技产生变化，变成壁技。而玩者也可利用墙壁把浮在空中的对手夹住，增加 AIR COMIBO 的 HTT 数。

四、起上及起上攻击

当被对手打至倒地后，当然要爬起来了，而这个动作就被称之为“起上”。而起上的方法也有好几种。分别是：横转（G 连打或↓+G 连打，能转到对手旁边才起身）、前转（把方向键向对手的方向拍动，继而迫近对手）、后转（把方向键向对手的反方向拍动，继而远离对手）、原地站立（什么也不输入或连按↑↓或作 P 连打，特点是在起身时是于防御状态）及蜈蚣弹（E 连打，有时是可以避开 DOWN 攻击的）而玩者就可根据当时的地势及战情而作不同的起上方法。（例如跌在台边，当然不可用后回转啦；又或者对手 LION 用闪转空脚“↗K”时，就要用原地站立，把他的攻击格开了）


←倒地后连打E键，就是这么个效果，有防御效果。

若选用横转、前转及后转来起身的话，皆可使出起上攻击。而起上攻击就可分中段（起上时 K 连打）及下段（起上时↓+K 连打）。WELL，所以这其实是二择攻击来的。不过若起上攻击被挡格，就会像回转攻击般，出现颇长的硬直时间了。所以嘛，起上攻击也其实就是玩心理战。对，还有一点很重要，就是起上攻击时是全身无敌的，对手无论如何也不能打中你。


↑↓下段起上攻击被防，必被大力投。




↑小跳即可避开“起上攻击”。


↑但如果用站立“P 连打后按住 G”，就可解 LION 的闪转空脚啦(↗K)！

起上指令一览

名称	指令	效果
横转	G 连打或 ↓+G 连打	能快速转走及绕到对手旁才起身
前转	把方向键向对手的方向拍动	迫近对手
后转	把方向键向对手的反方向拍动	远离对手
原地站立	什么也不输入或连按↓↑或 P 连打	起身时是防御状态
蜈蚣弹	E 连打	能避开一些 DOWN 攻击

五、COUNTER 攻击

当对手出招的时候，你用攻击击中他，继而令对手的攻击中止的话，这就是所谓的 COUNTER 攻击了。（又或者乘着对手攻击后的硬直时间来攻击，这也算是 COUNTER 攻击来）而 COUNTER 攻击的特点，就是攻击力会较平时的大；对手被击中后的硬直时间较长。而最重要的，是能把对手浮空时间增加。（有时一些普通攻击是不能把对手打至吹飞的，若变成 COUNTER 攻击时，就可把对手打至吹飞了）


↑在对手攻过来时……


↑用自己的攻击把对手的攻击截住，COUNTER 也。

不过，由于 COUNTER 的精髓，是在于“用攻击截停对手的攻击”，所以很多时都要先读对手攻击，而且胜负只在于电光火石之间。（因为若你出快了可能反被人 COUNTER 啊）然而，这也是成为上级者必修的技术。

六、COMBINATION 的延迟使出

这里所说的 COMBINATION，是指一些会连续出招的固有技，如舜帝的何仙姑“→PPPK”。但什么又是“COMBINATION 技的延迟使出”呢？WELL，我们就找舜帝的何仙姑做例子。若玩者一口气的输入→PPPK，那么舜帝就会一气呵成的使出何仙姑。但如果玩者只按→PPP，那么舜帝出了何仙姑的前半部份后，就会停下。在一定的时间内，（大约一秒之内吧）玩者按 K 键，那么他就会使出何仙姑的最后一招了。

而此技术的最主要作用，就是欺骗对手，让人家以为你收招，当他向你反攻击时，才继续使出那招 COMBINA-


↑何仙姑前三拳之后，收招……

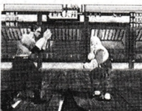

↑乘对手以为你收了招时再攻，这就是玩廷迟出招的一大战术。

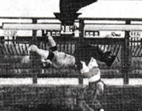
TION 的后半部份。WELL，而舜帝可说是一个要活用此技术才可发挥得好的角色来。

七、投技与投技解拆

在≪VF2≫中，除了普通投及 JEFFRY 的 BODY LIFT"←P+G"外，所有投技皆不能解拆。而来到≪VF3≫，可以被解拆的投技多了，基本上除了背后投、侧身投、DOWN 投、CATCH 投外(CATCH 投是会移动整个身体去捉对手，不像一般投只是用双手)，所有投法皆能被解拆。

至于条件方面，就是在对手使出投技的六分之一秒内，输入相对的指令。但何谓相对的指令呢?唔，如果对方是使出普通投"P+G"，那么在那六分之一秒内也按 P+G 就可以了。如果对手所使的投技指令是需要按动方向键的，(如影丸的弧延落"←P+G"，那么跟对手按同一指令就可以解拆到啦。(即是 1PLAY 位的影丸使出弧延落"←P+G"，那么 2 PLAY 位的对手只要在那六分之一秒内按←P+G 即可把此招解到)




↑CATCH 投（注意定义）的攻击范围相对广一些。

如果投技之指令方向是 2 至 3 个的话，(如结城晶的心意把"↙→P+G"及 JEFFRY 的 FRONT BACK BREAKER"←→→P+G")只要输入最后一个方向就可以了。(即可 1 PLAY 位的 JEFFRY 使出 FRONT BACK BREAKER"←→→P+G"，那么 2 PLAY 位的对手只要在那六分之一秒内按→P+G 即可把此招解到)


↑若被人施以投技……

不过，如果投技的指令是兜大圈的←↙↓↘→，那么解拆时就取"头尾码"(即←→)就可以了(原指令照搬亦可)。至于下段投嘛，原理是一样的，不过解拆时是要按 G+P+K 罢了。


↑1/6 秒内施以"投拔"指令即可顺利解拆。规律性必须记住。

基于解拆的时间是这样的短，若看到自己的角色被捉住时才输入的话是来不及的。所以，解拆投技除了要了解对手使用角色的投技指令及先读外，多多少少还要点运气。

八、足位置

这是较少人留意的地方，其实它在战术上扮演着一个角色。所谓"立位置"，是指双方踏前脚的关系。如果双方都是同一只脚踏出，(如大家都是踏出左脚)这就称之为"平行";若双方踏出来的脚是不同的话，(如一个踏左脚、一个踏右脚)这就是"八字"了。

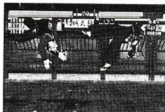
在战术上，由于"八字"时双方的距离被大家的脚顶住，故比较合用时技及中段脚技;若是在"平行"时，相方的距离可以很细，故投技很容易会成功。除此之外，脚位置的不同可会影响招式的攻击轨迹，甚至影响连续技能否把对手击中啊。

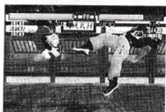

↑平行足，在日本叫做"顺足"态，某些特定技巧对此有要求。

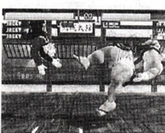

↑逆足即"八字"了。同理可证，有些连技只能在此状态下达成。应用请见下页图片。

九、角色的重量

基本上这游戏的 12 位角色的重量共可分为 4 级，分别是轻量级(包括 SARAH、葵、陈佩、LION 及舜帝)、中量级(包括 JACKY、晶、影丸、陈洛)、重量级(包括 WOLF 及 JEFFRY)还有超重量级鹰岚。而重量越轻的角色，他的浮空时间就会越大，即是他们中 AIR COMBO 的机会也会较大啊!






图解：就算是中同一招，不同重量的角色其浮空时间也有所不同。VF3tb 里最轻的角色就是葵，相对的，被COMBO 的机率要大一些。当然，其招式的快速和短硬直可以弥补一些体重劣势。

“足位置”引出的一个经典小战例

图 1

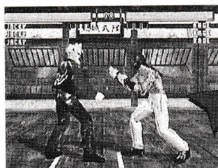
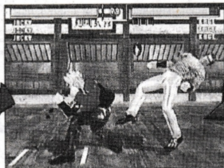
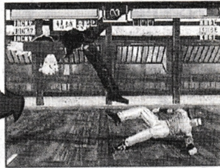
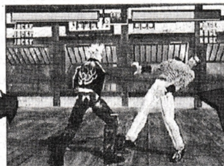




图 2


●图 1 解:JACKY 这招连续技(P+K、P、↖K)由平行足位置开始是不成立的。

●图 2 解:若是用八字之足位置,那么就可成立了。诸如这种技巧还有很多,乃至各种步法我们必将尽最大努力提供给大家。

“菜鸟通”隆重向读者介绍——VR 战士 4



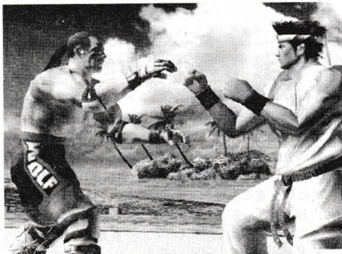
这次的 VF 最新作，在映像上的进步天语认为有以下几个大方面。一是解像度和发色,4 代达到 XGA 级的 1024×768(dot)；二是在人物的肌肉和骨骼刻划上（亦包括角色服装质感），NAOMI2 **确实**远远领先于其他任何种类硬件；三是格斗双方的造型特别巨大；四是背景的复杂程度和精致程度提升,如左图雪地刻划;五是光源施加;六为镜头运用。

注目:映像级别进化

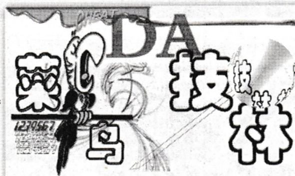
Virtua Fighter 4

至关重要的“系统”有何变化?

这里大家看到的两幅图只是最初公开画面，并不能很好地说明问题，我们唯一肯定的是各位 VR 战士们在外型上变得老练起来,许多人的手上、胳臂上、腿上均装备护具,极有型,极酷呆。系统上,较之三代取消了 E 键,改为摇杆八向全方位移动，辅以地形构造上的级别提升，游戏时格斗战略性大幅强化。另外，加入一招全员通用摔投返技，具体未明。再有就是有两位新角色,其一为少林寺武僧。



Powered by NAOMI 2 Presented by AM2 of CRI



WP 向大家问好： 转眼又是一个新学期来到了，每天上下班时看见那些无忧无虑的学生们穿梭在大街小巷里，还真的让 WP 很是羡慕。最近业界最大的新闻莫过于世嘉的转型了，为了纪念这个曾经叱咤风云的硬件厂商，特在莱茵协助下收集了一些 DC 的秘技奉献给大家，用以纪念世嘉的主机。

PS/SS 恶魔城

HP = 8

(1) 隐藏道具： 在老爷爷的商店下方的房间，用“浮空的力量”（↑↓+跳）顶起老爷爷可得加 HP 上限的道具，但还没完，多顶几次，16 次会又有道具出现，30 多次时会得一戒指，60 多次时会得一铠甲。戒指是本来要等到逆向恶魔城才可得到的“稀有道具出现率上升”的戒指，而铠甲是在礼拜堂的那个带刺铁球身上所拥有的“斧兵铠甲”。

(2) 仲魔“吸血蝙蝠”： 这一仲魔在“剑魔”仲魔的光辉下可能不太引人注目，但试试带着它吧。当它升级后，主角变成蝙蝠时，就会召唤出四、五只“吸血蝙蝠”，喷一下火球看看，仲魔们也会一起喷，从而形成火球散弹。

(3) 装备的特殊效果： 装备成套的剑、盾、铠可达到特殊效果，LUCK + 30 名字变为 ARUCART，状态变为ぬ，该套剑、盾、铠名字为：

フルカートソード(剑)、フルカートツールド(盾)、
フルカートメイル(铠)

注： ①同名武器有两套，应装备能力较弱那套，②“敌人隐身大法”在逆恶城的斗技场左边记忆点上方房间中（房中有打不坏的牛头和一条骨龙）换一下装备的武器即可，之后会发现敌人看不见但实际仍存在（用吸取敌人 HP 的必杀技即可看出）。 **曹安**

（WP：每次当 WP 看到关于恶魔城的秘技的时候都会特别留心再多看一会儿，因为我也是个吸血鬼迷啊，不好！彩火这个吸血鬼猎人迷又去找他的十字架了，快变蝙蝠，走喽……）

PS 东巴历险记

HP = 6

隐藏剧情： 在パイフ中距拿到武器“冰”花的不远处有一个花状吐火怪物，只要乘其张口攻击时把另一个敌人（猪或火球怪）扔入其口中让其吞食，然后用武器“冰花”冷却可得到イソギソのきえカス。同样怪物同样炮制（该幕还有一只）。在放牧地中有相似怪物，但让其吞入一只敌人后要用“火”锤（取自圣诞老人处）融化它可得到イソギソのこおに。把取得物拿给森の入口中的女巫处可炼制成スチームのエフ和フこーズのユフ。 **广东 贵桐**

（WP：虽然这个游戏有点老了，但那时候它和《捉猴记》的确伴我渡过了一个愉快的假期，哈哈！）

GB 口袋妖怪金银

HP = 9

让妖怪学会不可能学会的招术： 有了此招，可以让被克的妖怪成为它的克星的克星，比如说让水系妖怪学会火系招术去对付植物系。条件：①有对应的机器。②有捕虫大会。③队伍中有三只以上的妖怪，其中第一只是会飞的，第三只是要学招术的，第二只是能用机器学会此技术的。方法：先存栏，在去捕虫大会，在出来，出来的方法到去领奖的方法参照 2001 年第一期中的“一百级的蛋”。领完奖的时候队伍中会得到一个混乱妖怪，表面看来是第二只妖怪，但用它一战斗就成了第三只，现在就给这只混乱精灵装机器，装好机器后把它放到饲养屋再拿出来，这时它就变回了第三只妖怪，混乱就消除了。（注：如果不消除混乱的话，就不能用它联机。在此时可以把它放入电脑中复制，这样又回到了捕虫大会前）。我的卡兹兽会飞，水鳄鱼会“大文字”，怎么样？够邪门吧！ **广西 黄剑**

（WP：口袋妖怪的狂潮席卷了整个世界，不知道以后会不会有个广告的内容就是一个非洲小孩在非洲大草原上拿着 GB 玩口袋妖怪……）

GB 风中奇缘

HP = 8

风中奇缘过关秘码：

关卡	密码	关卡	密码
第一关	不用密码	第九关	RWHJX9ZS
第二关	KPGXH4T8	第十关	MVNGB4C6
第三关	CMQZB6R1	第十一关	KCQTD3W1
第四关	FWDLF7KS	第十二关	TBPRGSH8
第五关	TGNDX3V9	第十三关	QFCMX2B9
第六关	HFSBO2M6	第十四关	VDHKS6L7
第七关	QZJRLIW4	第十五关	BNJHZ1R9
第八关	BPXCV7Z3	插画“风之彩”	SOLFT8G2

DC 疯狂 TAXI

HP = 8

1. 变成人力三轮搭客车： 在选角色的画面中，连续按 4 次 L + R 键，当按到第 4 次时同时按 A 键决定，如果听到 有单车铃声的话即代表成功。当进入游戏画面时，便见到角色所驾驶的是人力车 Taxi，任何一个角色均可以踏人力车。用人力三轮车做 Crazy Drift 及 Crazy Dash 真 cool。

2. 逆走之 another day： 在角色选择画面中顺序按 L、

R、L、R+A键，便会发觉画面左下角出现「another day」字样，这时便可以以逆走形式进入舞台。

3. 取消目的地指示：在决定行走时间的画面中，同时按L+Start+A键，游戏进行时目的地停车区域便没有标记 。

4. 取消箭头指示：在决定行走时间的画面中，同时按R+Start+A键，游戏进行时便不会以箭头提示方向。

5. 取消目的地及箭头指示：在决定行走时间的画面中，同时按R+L+Start+A键，游戏进行时便不会以箭头提示方向，及目的地停车区域也没有标记。这是很难玩的啊。

（WP：这个游戏的创意可是非常好的哦，天师仅仅玩了一会儿就对其欲罢不能了，以至于第二天中饭都没吃就要扒在他的“专用座机”上打盹了。不过要是真的有一天大街上的TAXI都变成了这样的话？WP可是不敢再……）

DC VIRTUA STRIKER 2 VER

HP=8

1. 只能在ARCADE MODE使用的特别球队秘技：雪人队：在球队选择画面中，顺序在"Y、U、K、I"的字母打头的国家按一下START然后选择；**外星人队**（GENKI）：再在雪人队处按住START键再按确定键；**SEGA TEAM：**顺序在"F、C、S、E、G、A"字母打头的国家按一下START选择。

2. 可自由选择制服：在选择球队的画面时，同时按住「X+Y+A」，听到一声音效，再按下「R+A」就可以选择制服了。

3. 改变音乐的指令：在选择模式画面中，选择ARCADE，然后同时按「START+A」键。

4. 隐藏运动场出现条件：1. 在Variation模式中完成League战就有Maestoro Colosseum提供选择 2. 完成International模式就有Saint Globe Stadium提供选择 3. 在足球评价中得分300 Point以上就会出现Sun Paragon Stadium 4. 完成Arcade模式后，Guild Fend Stadium就会出现 5. 完成Variation模式中的Tournament战，Arcadia Hill Stadium就是你的了！

DC 死或生2(美版)

HP=6

看原本开头动画的密技：1. 年龄调到21岁以上；2. 玩SURVIVAL MODE；3. 玩完后，名字打REALDEMO即可。

（WP：S·P和彩火总是嘲笑我对雷芳名字的发音，因为我总是把它叫成一个乐于助人的楷模的名字。不过他们再怎么笑也没用，因为我知道他们肯定打不过我，虽然还没比过！哈哈！）

DC 灵魂能力

HP=6

BOSS出现方法：1）开启Art Callery中039的画后，便可得到Xianghua的第三种服饰 。2）然后，在Arcade Mode中，选择Xianghua时按着Y，然后按X/A，用第三 种服饰完成游戏 。3）再开始游戏便可使用最后首领——Inferno了 。

游戏隐藏Screen Saver出现方法：众所周知，DC是有Screen Saver的（即有3射灯在屏幕上移动），而Namco为此作特 别设计了首个游戏化的Screen Saver，想知效果如何的话，可不按任何按扭数分钟便可找到答案了。

转换2P制服：在选人画面时，只需按Y键便可切换2P制服了 换颜色：就是在选择苏菲缇雅和成美娜后，压住B或是Z(L) 钮短裤颜色会变黑色，其它A.X .Y都是。

最终密技：在"任务模式（MISSION BATTLE）"里，将"ART GALLERY" 里的上卡片全部都搜集到，共338张便会出现以下情况。 ▲(1)出现隐藏人物（共七位），名称如下：HWANG、YOSHIMITSU、LIIARD、MAN、SIEGFRIER、ROCK SEONGMINA、CERVANTES以及某些特定人物将可用第三种造形出现，看人像框框内会出现Y+A的按键指示，有出现这个便是有第造形的人物。使用 方式则是选定人物后按住Y钮不要放再按A确定。 ▲(2)新增游戏模式：演武选项（EXHIBITION THEATER）编辑选项（OPENING DIRECTION）人物介绍选项（CHARACTER PROFILES）在主选单中会多出一个"一本胜负模式、一击必杀版(EXTRA SURVIVAL)"。 ▲(3)使人物变成银色金属人(隐形人)：在人物选择画面中按住R钮不放选择主角，进入游戏后可会主角会变成银色金属 人(隐形人)。▲(4)变更武器：在人物选择画面按L钮选择（注意看人像框框里会有蓝色选项出现），选择第三个 便可变换武器。 ▲(5)出现各个隐藏格斗场所：将存盘存在计算机所需条件：1）Dreamcast主机+modem(已注册)，soul calibur光盘(or dream passport2.0) 2)isp account，普通家用计算机方法：1）利用soul calibur中internet来上网（因内附dreampassport2.0）2）选用mail function，send新mail到自已isp account（or other）3）因为dream passport2.0可以在mail中送出或加载attachment，所以可以送出vms中的file给朋友或自已account 4)在计算机中check isp mail，将attachment file存入硬盘，便可以利用计算机无限backup vms files，变相等如以后不用再买大量save card！！ 5)当要用某files时，只需用计算机send email(连attachment)到dc email account在dc中加载attachment到save card即可。

黄金莱茵

（WP：以上就是莱茵提供的关于灵魂能力的相关秘技，希望能对“灵魂”迷们有所帮助。）

PS 恶魔城

AT 最大

800F4BF6 1400

DF 最大

800F504E 1400

HP 最大

80097BA0 270F 80097BA4 270F

MP 最大

80097BB0 270F 80097BB4 270F

HEART 最大

80097BA8 270F 80097BAC 270F

3TR 最大

80097BB8 03E7

CON 最大

80097BBC 03E7

1NT 最大

80097BC0 03E7

LUCK 最大

80097BC4 03E7

EXP

80097BEC 423F 80097BEE 000F

金钱最多

80097BF0 423F 80097BF2 000F

全部 Specialskill

80097982 8180 80097984 8382
80097986 8584 80097988 8786

全魔导器

80097964 0303 80097968 0303
8009796C 0303 80097966 0303
8009796A 0303 8009796E 0303
80097972 0303 80097976 0303
8009797A 0303 8009797E 0303
80097966 0303 8009796A 0303
80097964 0303 800977968 0303
8009796C 0303 80097970 0303
80097974 0303 80097978 0303
8009797C 0303 80097980 0303

PS 天诛 2

虎ノ卷模式：

D00179B8	0001	时间不减
800179AC	0000	
D00179B8	0001	
800179B8	0000	
D0039FD0	FFFF	使用道具不减
80039FD0	0000	

任务模式：

D00D1360	FFFF	剧情前选择道
800D1360	0000	具时数量不减
D0051B28	FFFF	执行任务时道
80051B28	0000	具时数量不减
D0093538	FFFE	按选择钮后残
301FFE20	0063	り所持数为 99
D0093538	FFE7	按下开始钮后
30141010	0064	生命值全满
D0017408	0001	时间不增加
80017408	0000	
30010008	0003	可使用龙丸

注意事项：任务模式和虎ノ卷模式密码并不能共用。

龙丸任务用：

30030055	0063	神命丹
30010056	0063	毒命丹
30010057	0063	息吹筒
30010058	0063	手裏剣
30010059	0063	撒き菱
3001005A	0063	痫癫玉
3001005B	0063	地雷
3001005C	0063	吹き矢
3001005D	0063	火矢
3001005E	0063	烟玉
3001005F	0063	痹れ团子
30010060	0063	五色米
30010061	0063	隐れ身布
30010062	0063	自つふし
30010064	0063	木の叶隐れの术
30010065	0063	火遁の术
30010066	0063	眠り药
30010067	0063	忍び铠
30010068	0063	空蝉の术
80010128	FFFF	龙丸任务全开
80010130	FFFF	
80010138	FFFF	
80010140	FFFF	
80010148	FFFF	
80010150	FFFF	
80010158	FFFF	

力丸任务用：

30010019	0063	神命丹
3001001A	0063	毒命丹
3001001B	0063	息吹筒
3001001C	0063	手裏剣
3001001D	0063	撒き菱
3001001E	0063	痫癫玉
3001001F	0063	地雷
30010020	0063	吹き矢
30010021	0063	火矢
30010022	0063	烟玉
30010023	0063	痹れ团子
30010024	0063	五色米
30010025	0063	隐れ身布
30010026	0063	自つふし
30010028	0063	木の叶隐れの术
30010029	0063	火遁の术
3001002A	0063	眠り药
3001002B	0063	忍び铠
3001002C	0063	空蝉の术
30010080	FFFF	力丸任务全开
30010088	FFFF	
80010090	FFFF	
80010098	FFFF	
800100A0	FFFF	
800100A8	FFFF	
800100B0	FFFF	
800100B8	FFFF	
800100C0	FFFF	
800100C8	FFFF	

彩女任务用：

30010037	0063	神命丹
30010038	0063	毒命丹
30010039	0063	息吹筒
3001003A	0063	手裏剣
3001003B	0063	撒き菱
3001003C	0063	痫癫玉
3001003D	0063	地雷
3001003E	0063	吹き矢
3001003F	0063	火矢
30010040	0063	烟玉
30010041	0063	痹れ团子
30010042	0063	五色米
30010043	0063	隐れ身布
30010044	0063	自つふし
30010046	0063	木の叶隐れの术
30010047	0063	火遁の术
30010048	0063	眠り药
30010049	0063	忍び铠
3001004A	0063	空蝉の术

800100D0	FFFF	彩女任务全开
800100D8	FFFF	
800100E0	FFFF	
800100E8	FFFF	
800100F0	FFFF	
800100F8	FFFF	
80010100	FFFF	
80010108	FFFF	
80010110	FFFF	
80010118	FFFF	
80010120	FFFF	

PS 神来

姓名	カガト
神威数理	300BE39C 00WW
第1个神威(01)	300BE39F 00MM
第2个神威(02)	300BE3A0 00MM
第3个神威(03)	300BE3A1 00MM
第4个神威(04)	300BE3A2 00MM
第5个神威(05)	300BE3A3 00MM
第6个神威(06)	300BE3A4 00MM
第7个神威(07)	300BE3A5 00MM
第8个神威(08)	300BE3A6 00MM
第9个神威(09)	300BE3A7 00MM
第10个神威(0A)	300BE3A8 00MM
第11个神威(0B)	300BE3A9 00MM
第12个神威(0C)	300BE3AA 00MM
第13个神威(0D)	300BE3AB 00MM
第14个神威(0E)	300BE3AC 00MM
第15个神威(0F)	300BE3AD 00MM
第16个神威(10)	300BE3AE 00MM
第17个神威(11)	300BE3AF 00MM
第18个神威(12)	300BE3B0 00MM
第19个神威(13)	300BE3B1 00MM
第20个神威(14)	300BE3B2 00MM
第21个神威(15)	300BE3B3 00MM
第22个神威(16)	300BE3B4 00MM
第23个神威(17)	300BE3B5 00MM
第24个神威(18)	300BE3B6 00MM
第25个神威(19)	300BE3B7 00MM
第26个神威(1A)	300BE3B8 00MM
第27个神威(1B)	B00BE309 00MM
第28个神威(1C)	300BE3BA 00MM
第29个神威(1D)	300BE3BB 00MM
第30个神威(1E)	300BE3BC 00MM

姓名	不死
神威数量	300BE414 00WW
第1个神威(01)	300BE417 00MM
第2个神威(02)	300BE418 00MM
第3个神威(03)	300BE419 00MM
第4个神威(04)	300BE41A 00MM
第5个神威(05)	300BE41B 00MM
第6个神威(06)	300BE41C 00MM
第7个神威(07)	300BE41D 00MM
第8个神威(08)	300BE41E 00MM
第9个神威(09)	300BE41F 00MM
第10个神威(0A)	300BE420 00MM
第11个神威(0B)	300BE421 00MM
第12个神威(0C)	300BE422 00MM
第13个神威(0D)	300BE423 00MM
第14个神威(0E)	300BE424 00MM
第15个神威(0F)	300BE425 00MM
第16个神威(10)	300BE426 00MM
第17个神威(11)	300BE427 00MM
第18个神威(12)	300BE428 00MM
第19个神威(13)	300BE429 00MM
第20个神威(14)	300BE42A 00MM
第21个神威(15)	300BE42B 00MM
第22个神威(16)	300BE42C 00MM
第23个神威(17)	300BE42D 00MM
第24个神威(18)	300BE42E 00MM
第25个神威(19)	300BE42F 00MM
第26个神威(1A)	300BE430 00MM
第27个神威(1B)	300BE431 00MM
第28个神威(1C)	300BE432 00MM
第29个神威(1D)	300BE433 00MM
第30个神威(1E)	300BE434 00MM

姓名	シュオン
神威数量	300BE48C 00WW
第1个神威(01)	300BE48F 00MM
第2个神威(02)	300BE490 00MM
第3个神威(03)	300BE491 00MM
第4个神威(04)	300BE492 00MM
第5个神威(05)	300BE493 00MM
第6个神威(06)	300BE494 00MM
第7个神威(07)	300BE495 00MM
第8个神威(08)	300BE496 00MM
第9个神威(09)	300BE497 00MM
第10个神威(0A)	300BE498 00MM
第11个神威(0B)	300BE499 00MM
第12个神威(0C)	300BE49A 00MM
第13个神威(0D)	300BE49B 00MM
第14个神威(0E)	300BE49C 00MM
第15个神威(0F)	300BE49D 00MM
第16个神威(10)	300BE49E 00MM
第17个神威(11)	300BE49F 00MM
第18个神威(12)	300BE4A0 00MM
第19个神威(13)	300BE4A1 00MM
第20个神威(14)	300BE4A2 00MM
第21个神威(15)	300BE4A3 00MM
第22个神威(16)	300BE4A4 00MM
第23个神威(17)	300BE4A5 00MM
第24个神威(18)	300BE4A6 00MM
第25个神威(19)	300BE4A7 00MM
第26个神威(1A)	300BE4A8 00MM
第27个神威(1B)	300BE4A9 00MM
第28个神威(1C)	300BE4AA 00MM
第29个神威(1D)	300BE4AB 00MM
第30个神威(1E)	300BE4AC 00MM

PS 宇宙战舰大和号

セマト所有人员 HP	
人名	山本明
HP 现在值	801AC3D8 0064
HP 最大值	801AC3DA 0064
人名	佐渡酒造
HP 现在值	801AC3E4 0064
HP 最大值	801AC3E6 0064
人名	アナライザー
HP 现在值	801AC3FC 0064
HP 最大值	801AC3FE 0064

受攻击不损伤	
第一主炮	801AC484 03E8
第二主炮	801AC48C 03E8
第三主炮	801AC494 03E8
第一副炮	801AC49C 03E8
第二副炮	801AC4A4 03E8
对空机铳	801AC4AC 03E8
舰首宇宙鱼雷	801AC4B4 03E8
舰尾宇宙鱼雷	801AC4BC 03E8
烟突ミサイル	801AC4C4 03E8
底部空间爆雷	801AC4CC 03E8
波动エンジン	801AC4D4 03E8
机械工作室	801AC4DC 03E8
舰战机射出口	801AC4E4 03E8
波动炮	801AC4EC 03E8

菜鸟画廊



晴：湛蓝的天空，你总能找到属于我的色彩……
很高兴这次与大家在这里会面



◀《服部半藏》 新疆喀什 陈钰铨

◀晴：这期又是服部，下期……还要坚持下去？

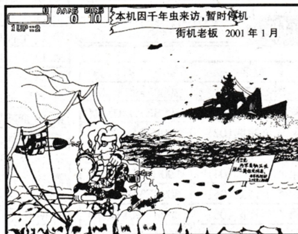
THE KING OF FIGHTERS'96 篇外篇



▲《96格斗篇外篇》四川南充 PHOENIX

◀晴：没想到八神还有美发的本事，怪不得自己会留了一头怪异的『绣发』。而且你这个凤凰是否也像我们的S·P那样会隐身呢？

『L·P』：★★★☆



▲《朋友你累吗?》浙江永加 罗建雷

▲晴：你是头次投稿？给你个面子好了。如果跟你玩街机，我还是歇歇吧。

（『L·P』：★★☆）



▲《罗将神美姬》

河南洛阳 高伟



▲《98"女性合影》

辽宁沈阳 魔女

▲晴：可爱的女武斗家们能够汇聚一堂，真是吾之幸事哟！

（『L·P』：★★★）



▲《KOF97"橱窗娃娃》

广东省吴川 梦曲

▲晴：哎？玩偶定价的依据是什么？好在"女神们"的价格体现了价值。

『L·P』：★★☆）

DragonQuest Ⅳ

——抛开游戏里闪烁幼稚的勇者世界——

——眼前是亦幻亦真的勇敢、爱情和正义——

365眼中的勇者世界

"没有精密的背景介绍，不要详尽的资料分析，只有我嘴上的乱弹，只有我身旁的世界……"









《勇者》4代是整个系列中，目前最后一个使用男女主角系统的作品。由于战斗世界中有太多的男人，所以使用女性勇者的感觉实在令人怀念。此外，本作登场了另一位客串名人——特鲁内克，关于这个商人的讨论似乎延续到了现在，并且还专门出了一款游戏——《特鲁内克大冒险》……

顽皮公主三人组













永远的战斗

街霸在海报·插画上的历史④



《STREET FIGHTER Ⅱ X》

1994.3

《街霸Ⅱ X》，是《街霸Ⅱ》众多版本中的终结版，也是当年超级主机3DO上最叫座的格斗游戏之一。尽管它是在16人街霸的基础上改进来的，但大叔豪鬼的加入，使得此作似乎又别有一番意义。上期原画版登了“16人”中家喻户晓的角色，这次特地将上次省略了的战士们陈列出来。当中，在16人中初次登场的人设中最打动我的是嘉米，而最好用的是飞龙……





嘉米



飞鹰



豪鬼





迪捷





飞龙







本田



布兰卡





萨卡特



拜森





巴洛克

虽然《街霸Ⅱ X》是一个里程碑，但CAPCOM的"堕落"似乎也很明显了。近几个版本的改进，总体给人以炒冷饭的感觉。好在沉默些许日子后，CAPCOM推出了《少年》系列，稍微避开了冷饭的嫌疑，并且将自身的资源和系统的改良发挥到了一个新的境界。

好，下次我们就将进入战士们少年的世界……



游戏点评

GAME BAR

～新作、名作、怀旧作全部收录～

三位批评家的近况

黄金莱因

近来莱因通过玩数款驾驶模拟游戏如空战霸王、高达外传，发现自己的驾驶才能大幅度上长，因此对此类游戏兴趣大增，所以将这些游戏推荐给大家，因为真的很好玩！！

WP

四年一个轮回，随着时间的推移，2002年离我们越来越近，我们又将迎来一个为足球而不眠的夏天。由于这次的杯赛由日、韩合办，所以WE5的推出必然会在游戏界再度刮起一阵足球飓风，WP也要开始备战WE了！哈！

SPIKE

麒麟近几天经常辗转而无法如眠，“VF3”一口气的连输于天师，“梦游美国”每次都被落下半圈，看来麒麟的游戏水平正在明显下降，落入固步自封的死套路。有鉴于此，麒麟当即决定——禁止有DC的身影出现(笑)！



编者按：

本期评的游戏中有几部是看着不起眼但游戏很有趣的作品，比如右边的“美精灵”就是非常出色的一部。风林为了玩穿此游戏着实下了一番工夫，尽管没有达到自己的最终目标，但是仍然痴迷了很久，强烈推荐！还有最新的“RPG工具4”，在日本的人气十分高，如果玩家对日文较为了解的话，那么此游戏就非常适合阁下了。

责编/风林

2000年7月7日 — 发售日

最终幻想Ⅸ — 中文译名

FINAL FANTASY Ⅸ — 外文原名



— 游戏图片

机种：PS　厂商：SQUARE
类型：RPG　对应：震动柄、PDA — 其他咨讯

评分规则

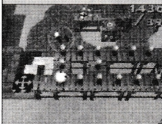
游戏评分由左向右依次是画面、音乐、创意、娱乐性、上手度，各项目的满分均为10分。



2000年12月28日

美精灵大冒险

ミズパックマンメイズマッドネス



机种：PS　厂商：NAMCO
类型：ACT　对应：震动柄

黄金莱因　32

把著名的“小精灵”变成了3D多边形来表现，虽然规则仍和以前一样，但是却因为关卡非常多变使乐趣大副的增加。上一期介绍了“小精灵世界～20周年纪念”，而这次的主角换成了上集中的女主角，在故事剧情上稍有些不同，其余则是游戏在玩法上发生了较大变化，当然也收录了过去令人怀念的游戏，主角也是由美精灵来代替，玩起来倒是蛮有趣的。

7	7	6	6	6

WP　32

感觉上跟之前的“20周年纪念”差不多，只是主角换成了美精灵而已。不过因为20周年做的改变很成功，让美精灵玩起来并不会觉得有多大的差别。基本的规则跟过去著名的“小精灵”一样，吃了较大的黄点后，就可以反过来吃掉追杀自己的敌人，再加上游戏3D化之后，玩法也更具变化了。

7	6	6	7	6

SPIKE　33

本款游戏将早已耳熟能详的经典游戏，以现今的3D技术表现出来，在游戏的AI上算是出色，而且也加入了最原始的怀旧模式，对老玩家而言是一款值得收藏的游戏，而这次在创意上更大胆的引用了美精灵来独挑大梁，使游戏多添一份新鲜感，最可惜的是对战模式稍嫌“乱”了些。

7	6	8	6	6

2000年12月21日

梦幻之星网络版

PHANTASY STAR ONLINE



机种：DC　厂商：SEGA
类型：RPG　对应：键盘、网络

黄金莱因　47

如果玩家们的DC拥有“猫”的话，一定要连上“梦幻之星”进行网络游戏。和单人任务比较，感觉真的差很多，同伴与同伴之间的合作互助，就可以感觉到这款游戏中的精髓。所以基本上，这款游戏最好是利用网络来玩，否则真会是大材小用了！

9	9	10	10	9

WP　46

本款游戏不愧为SEGA的“超级大作”，游戏中带给人真正“无拘无束”的感觉，是一款上网超好玩、不上网也很好玩的游戏：以画面来说，在广大的舞台上几乎找不出贴图不完整的地方，而上网的速度也十分的突出：真的是一款称得上满分的游戏，如果要严格去挑缺点的话，大概也只有视点瞄准不易、音乐稍嫌单调吧！

10	7	10	10	9

SPIKE　50

完成度极高的作品。自由的感觉充满整个游戏，可以自行设定角色，进入游戏中可以直接冒险，或是用接任务的方式来玩。画面精致、动作流畅不说，随着准备武器的不同，角色的动作会不一样；最好玩的是，上网后面对的就是真实的人，可以交谈，可以交换道具，更可以一同去打魔王，只能用过瘾来形容了。

10	10	10	10	10

索尼克大乱斗

2000年12月21日

SONIC SHUFFLE



机种:DC　厂商:SEGA
类型:TAB　对应:震动包

黄金莱因

感觉上像是“马里奥聚会”的仿制版,只是将角色换成索尼克中的人物。游戏中所包含的小游戏非常多。角色的动作非常生动。最大缺点就是读取的时间与次数过多,消磨了玩家的耐性与乐趣。游戏中的文字过小,而且又是英文,只适合中学生以上的玩家来玩。

37

8	8	7	7	7

WP

以轮盘来进行游戏,利用卡片移动和消灭敌人,都算是本作的新型原创要素,但这样的作法反而使游戏该有的趣味大幅下降。除此之外,在剧情方面的交代又太过于罗嗦,而且在进行小游戏时,也没有真正“大乱斗”的快感。而且在许多地方都需要进行读取,四人同时进行游戏时,会觉得慢。

34

6	5	8	5	6

SPIKE

游戏中的小游戏非常多,虽然有相当程度的动作比例,可是以桌上游戏为主似乎降低了整款游戏在玩时的精彩程度,改成桌上游戏总觉得失去“索尼克”的味道了,而原本期待的大乱斗更是子虚乌有,是否有必要购买这款游戏,就由玩家自己去决定吧!

35

8	8	7	5	7

罪恶工具 X

2000年12月14日

ギルティギアゼクス



机种:DC　厂商:SAMMY
类型:FTG　对应:震动包

黄金莱因

人物的风格趋向日式的卡通设计,动作上虽然没有做得很真,却因为可以连续地攻击对手,所以令人感觉很过瘾。这种连续攻击可以连得很夸张，打得对手没有喘气的机会,这个特色对电脑时使用会很爽快,但是面对自己的朋友可能就会伤感情了。

33

7	6	6	7	7

WP

游戏的开头动画并不是很显眼，但角色的刻划以及服装，都相当地特别，也极富现代感。在对战时的人物动作，也相当地充实，对决起来格外流畅；只不过常会令人玩到眼花缭乱，因为角色与背景之间的层次不是十分的分明，使得玩家很不好判断角色的正确位置,而变成只好“凭感觉”来玩了。

36

8	7	7	8	6

SPIKE

这是一款相当过瘾的格斗游戏,就拿连续COMBO来说好了,真的是太夸张了,只要对手在空中就可以一直打，感觉实在是太棒了！但反过来说，不马上反应过来的话，可能会很惨的!所以,这款游戏就是要玩家们找出COMBO数最多的连招来追击，打败对手!

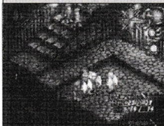
42

8	8	9	9	8

黑色细胞加强版

2000年12月14日

ブラックマトリクロス



机种:PS　厂商:NEC
类型:SLG　对应:震动柄

黄金莱因

我之前只玩过SS版。如果拿本作和SS版的做比较的话,本作已经进步非常多了。包括更漂亮的画面,还有一些过场动画喔!可是它的战斗画面还是无法让人感到满意,早在SS时代就存在的“战斗没有魄力”的问题,在PS版上依旧没有改变,除了在战斗攻击时缺乏魄力,其他的部份比起SS版都强上很多。

31

7	5	6	6	7

WP

系统和基本结构都没有大改变,强化版主要是在地图画面上的强化。每张地图都是重新绘制,一些角色的图像也都画得比较仔细,感觉上是一部比SS版更为精致的作品。也有穿插一些动画,但是跟整体画风配得不太协调。本作的世界观很独特,所以对没玩过SS版的玩家而言,有一定可玩的价值。

34

7	8	6	7	6

SPIKE

游戏一开始玩家们便可以进行训练，当然，训练出来的成果将会影响到往后的能力值,所以玩家们可以专对一个能力进行提升,也可以让主角成为平均型的角色,一切由玩家们来决定。稍微和DC版比较一下之后，在动画上似乎比DC版多了一点，但大致上没什么改变。

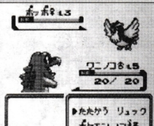
30

6	6	6	5	7

口袋妖怪水晶

2000年12月14日

ポケットモンスタークリスタルバージョン



机种:GB　厂商:NINTENDO
类型:RPG　对应:对打线

黄金莱因

接到村长送的一个口袋妖怪后,主角便开始他的冒险旅程，没错，这款游戏就是当前热门的口袋妖怪游戏。在原野中移动的时候,怪兽是随机出现的,有时候还会找到新的妖怪,妖怪部份原有的特性都清楚的表现,所以喜欢口袋妖怪的玩家对本作不会失望。

34

7	7	6	7	7

WP

游戏增加了一些简单机能,例如使用PHS系统可以手机交换怪兽,但是这些功能显然对我们玩家没有多大的帮助。画面上和“金银”几乎一样，但是多了女性主角可以选,可能是一些女玩家反应的结果吧?疑惑的是,妖怪在进入战斗时,刚登场会有一些动作,但是在战斗的时候却又和“金银”一样?

33

6	7	5	8	7

SPIKE

在游戏的世界中,玩家们必须锻炼自己的“口袋妖怪”,在和敌人交手过后,等级会慢慢的提升,新的招式也会慢慢的出现。若想让自己的怪兽变强的话,则必须在战斗中慢慢的成长，虽然只是版本的不同，但是玩起来还是感觉挺吸引人的，玩家们不妨试试看吧!

35

7	7	7	7	7

本栏目所登文章和评分仅代表作者的观点,并不表示本刊一定赞同。

1999年12月11日

街头霸王 EX2 PLUS

STREET FIGHTER EX2 PLUS



机种:PS　厂商:CAPCOM
类型:FTG　对应:震动柄

黄金莱因

颇受好评的格斗移植作。之前 EX2 在街机推出时，就有不少人关心它的移植问题，但久久都没有消息，直到 EX2Plus 推出后，立刻就决定了移植，让不少人安心了。事实上玩过 EX2 的人都应该知道 EX2 与 EX 玩起来很像，除了画面强化以及新系统外，其格斗方式及感觉大致相同。移植版没追加新角色，比较可惜。PS 版画面加强之后，读盘也稍慢了。

39

8	8	6	9	9

WP

此系列的作品，其历史不用说大家也知道，然而从 2D 转成 3D 的格斗游戏相当多，当然失败作也不少！而这款游戏却让我感到比较成功，大致上和其他系列玩法相同！(连续技比较夸张一点)比较其他 3D 格斗游戏来看，这款游戏算是“3D 画面、2D 操作”，个人认为：和上一代比较起来，画面变美了，读取速度变慢了！

26

7	4	3	8	4

SPIKE

前一代的“大方块”在本作已经完全消失了！这真是令人高兴的改变。此次除了保留以往的角色外，也增加了不少新角色，可让玩家有较多的选择。但游戏的玩法及画面的表现和以前并无太大的差别，感觉较为可惜。不过，本次在连续技的判定较上一代明显许多，时间并不一定要抓得非常准确，也可以成功的使用出来。是“街霸”迷不可错过的好游戏。

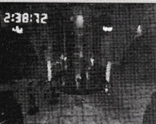
31

7	6	5	5	8

1999年12月22日

世纪末吸血鬼

カウソトダウソヴァソパイヤ-ズ



机种:PS　厂商:BANDAI
类型:AVG　对应:震动柄

黄金莱因

自从“生化系列”大红大紫之后，这类型的游戏就这样不断地推陈出新。而本作对万岱来讲，已经可说是表现得可圈可点了，画面的整体感非常地有魄力(就是够血腥啦)，创意也非常好，只是想要上手，似乎不是那么容易，反正……一切都有待玩家的慢慢摸索！

38

8	10	8	7	5

WP

玩法和“生化”一样(瞄准、射击)，很好上手。游戏主要是拯救被变成吸血鬼的人，这是特别之处。但相对的也使游戏变难许多，因为你必须用麻醉枪打昏吸血鬼，再洒上特殊的水。但相同的地方还是会不断冒出吸血鬼，除非每段路只经过一次，否则子弹绝不够用。而且主角被吸血鬼攻击几次就会受重伤，可是不解决他们又过不去，实在是……

34

7	7	6	7	7

SPIKE

该怎么说呢?刚看到这款游戏时会觉得像“生化”，可是玩了以后又不是那么一回事，虽然画面血腥，但却不够魄力。感觉上还是比不上“生化危机”，没有“生化”那么令人震撼的感觉，就整体上来说，还马马虎虎啦！喜欢这一类游戏的玩家可以不妨去玩玩看。

36

7	8	8	7	6

2000年12月8日

勇者斗恶龙 3

DRAGON QUEST 3



机种:GB　厂商:ENIX
类型:RPG　对应:——

黄金莱因

这次的三代除了一些小地方(战斗没有背景)外，所有的表现(包括战斗中敌人的动画、小徽章、大富翁、可使用的职业等)都和 SFC 的三代一模一样，当然画面和音乐的水准都在同主机的其他游戏之上。而我评分的标准则是和其他 GB 上的游戏作比较，所以分数看起来会比较高。“勇斗”迷们继续为世界和平而努力吧!!

41

8	8	7	9	9

WP

以 SFC 版系统为基础，虽然是 GB 版，除了色彩之外，表现绝对不输给其他版本，最令人印象深刻的是，战斗居然是以动画方式来表现。如此游戏的表现丝毫不输给当年的 FC 机。唯一的缺点只有战斗背景还是黑压压的一片，如果能够加上背景，那就更好了?另外 GB 版还新增了 FC 及 SFC 版所没有的新收集要素。“勇斗”玩家必买!!!

41

8	8	7	8	10

SPIKE

这算是 GB 中 RPG 的极品了。在画面上，较其他版本好很多，战斗画面的背景可以说是要维持当年的感觉才保留下漆黑的一片吧?而且不单只是移植作品，游戏中也有在 GB 上才有加入的新要素，所以喜欢“勇斗”的玩家请不要错过。

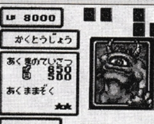
38

8	7	7	8	8

2000年12月7日

游戏王 4
最强决斗者战记

游戏王デュエルモソターズ4最强决斗者战记



机种:GB　厂商:KONAMI
类型:ETC　对应:对打线

黄金莱因

以卡片来进行游戏，是这款游戏的重点。玩家们用自己手中的卡片来击垮敌人，而卡片则有强弱之分。很简单的，玩家们只要以自己手中较强的卡片来当主将，然后将敌人前排的卡片击败后，再利用手中尚未攻击的卡片攻击对方即可。另外，搜集也是这款游戏吸引人的地方呢！

32

5	6	7	7	7

WP

很单纯的卡片对战游戏。在卡片的设计上有独特的风格，但是在对战画面的处理上，只是数字上的变化而已。所以即使有的卡片有特殊的攻击效果，只从文字的描述和数字的变化上是很难感觉出来的。故事的成分几乎没有，在结构上算是有点简化。

26

5	6	4	6	5

SPIKE

“游戏王”系列游戏的又一新作，其中的卡片也有所增加，而且融合的系统仍然存在。玩家要以手上的牌组成阵势，选择攻击或防守来应对对手的牌阵，当对手的点数被扣光了，就算赢得比赛。不过此系列游戏的卖点还是在融合系统，当弱小的牌融合出超强的牌时，成就感绝对满点！

32

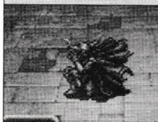
7	6	6	6	7

本栏目所登文章和评分仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

2000年12月9日

最终幻想

ファイナルファソタジ－



机种:WS 厂商:SQUARE
类型:RPG 对应:——

黄金莱因

再一次佩服 SQUARE 公司的技术力，一款掌机的游戏内容能够做得近乎 MD、SFC 等主机的品质，再加上与 FC 版进行比较之后，更是令人惊讶。但是唯一的缺点就是虽然游戏内容完全复刻，但是新要素不够多，只加入一些新画面。第二则是 WSC 本身画面过于灰暗，虽然我已经采取较好的光源角度来玩，可画面还是无法看清楚。

10 | 7 | 7 | 8 | 9 　**41**

WP

“最终幻想”是 SQUARE 对应新主机 WSC 而重新制作的游戏。除了剧情和战斗系统外，其他的部分全部重新包装制作。玩的时候，会发现虽然可以显示的颜色数量不多，但是画面看起来却有 SFC 的水准，除了没有支持半透明是一个小缺点之外，其他的方面都是极具水准的。推荐给想重拾旧梦的读者们！

9 | 8 | 7 | 8 | 9 　**41**

SPIKE

本作最大的进化，明眼的玩家想必一眼就能瞧出在游戏画面上做了相当大的改良。除此之外，却丝毫体会不到 WSC 版该有的原创要素。真要比较，“勇者斗恶龙”系列的移植作品表现得比本作出色。话说回来，这款游戏光是在画面上就有值得一玩的价值，而且又是对应轻巧型的 WSC，真可说是非玩不可呀！

8 | 7 | 4 | 9 | 9 　**37**

2000年12月7日

RPG 工具 4

RPGツクール4



机种:PS 厂商:ASCII
类型:ETC 对应:——

黄金莱因

跟前作比较，多了一段示范作品是很好的作法，这个部份可以让玩家对游戏各系统的认识上有很好的示范作用。在图像上有很大的进步，尤其召唤兽的部份有跟名作抗衡的实力。在娱乐性上而言，因为语言的障碍，所以这款游戏令玩家难以上手。如果能用汉字来编辑语言，一定会比现在受欢迎多了。

7 | 7 | 9 | 8 | 7 　**38**

WP

“RPG 工具”终于推出了第四部，整款游戏看来，在角色的选择、地图、魔法、道具以及魔物等等，都要比前几部作品来得更加完整和丰富。另外，对玩家比较不公平的是，在设计剧情方面还是必须要有一点基本的日文能力，不然玩起来会格外的艰辛。

7 | 6 | 9 | 7 | 5 　**34**

SPIKE

这是 RPG 制作系列的续作，玩家们如果之前有稍微玩过的话，应该对这款游戏不陌生吧！当然玩家们可以从 SAMPLE 开始玩，而 SAMPLE 感觉上有点像“FF”，虽然剧情相当的短，但是玩起来还不错。玩家们不妨试着自己做出一款完全属于自己的 RPG 游戏吧！

7 | 7 | 7 | 9 | 9 　**39**

2000年12月7日

纯白预言者

FAVORITE DEAR



机种:PS 厂商:NEC
类型:S·RPG 对应:震动柄

黄金莱因

这是一款需要长时间玩的游戏，玩家们扮演的是“天使”，而天使的任务便是派出妖精去寻找世界各地的勇者。当然找到的勇者不一定会加入我方，所以玩家们必须多派一些妖精去寻找勇者及事件，然后再购买武器及防具给勇者装备，感觉上是一款比较自由的游戏，只是花在寻找及移动上的时间长了一点。

8 | 8 | 8 | 8 | 7 　**39**

WP

以寻找勇者、完成事件任务为故事的主轴，一开始所发现的勇者较少，使得游戏显得有点无聊，当游戏在中期之后就会被相当多的事件搞得手忙脚乱了。一开始事件就已经够少了，加上好慢的速度，能够玩得不睡觉的人大概不多吧？系统上的设计相当单调，说是一款 SRPG 还不如说是 AVG。

4 | 5 | 2 | 1 | 2 　**14**

SPIKE

本作脱离了一般 RPG 单纯故事的路线，在故事的发展上算是比较开放。玩家扮演的是天使，要在日渐混乱的世界中找出勇者，并且训练他们，给他们武器道具，协助勇者将世界的秩序回复正常。在人际关系上也设计的很新奇，跟更高的天使、精灵和勇者的互动关系很吸引人，不过因为搜索花的比较久，在这个部份上会显得有些无聊。

7 | 8 | 9 | 7 | 8 　**39**

2000年11月30日

J联盟实况

胜利十一人 2000.2nd

Jリーグ实况ウィニソグイレブソ 2000.2nd



机种:PS 厂商:KONAMI
类型:SPG 对应:震动柄

黄金莱因

游戏本身的内容、操作性都表现的相当不错，但和“实况野球”一样，成了一款出品率频繁，内容却完全一样的游戏，只是把资料改一改就又拿出来赚了。还是一样的评语：若是有前作的玩家，除非你是 J 联盟的 FANS，不然大可不必再去买一款一样的游戏了！

7 | 6 | 1 | 6 | 6 　**26**

WP

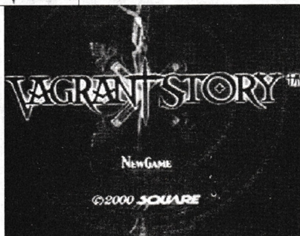
游戏中的人物动作相当的流畅，操作的系统也十分良好，让整个游戏在进行中找不到有缺陷的地方；另外值得一提的是游戏的 AI 处理相当的高，不会发生有人在球场上呆呆看着的情形。不过此款游戏的进球难度也比较高一些，而且抄球时很容易被判犯规，让人感觉真的像在比赛一样。

7 | 7 | 6 | 6 | 7 　**33**

SPIKE

球员的动作很流畅，也很写实，操作也挺简单的。画面的水准则属普通，光线的处理比较不明显。裁判的判罚上严了些，只要有一点不当的动作就会吹犯规，这点使娱乐性下降了不少。还有球队都是日本的球队，可能会令玩家感到不快。

6 | 7 | 5 | 5 | 6 　**29**



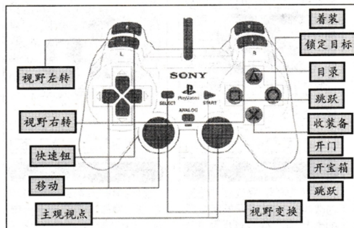
放浪冒险谭

放浪冒险谭发售到今天已经很久了，可能很多读者已经过关了。不过您真的了解到这个故事的内容是什么了吗?对于这款游戏，我们希望不只是告诉各位读者如何过关，也希望告诉读者们整个故事的来龙去脉。现在就让我们为您介绍一下本游戏所要注意的基本要点吧！

PS 厂商:SQUARE 类型:R・AVG 发售日:2000.2.10

序章

操作方法



在这里先告诉玩家们震动手柄的操纵方式

按钮	平时	战斗
○钮	着装	锁定目标
△钮	目录	目录
□钮	跳跃	跳跃
×钮	收装备、开门、开宝箱	跳跃
选择钮	视野变换	视野变换
开始钮	主观视点	主观视点
L1 钮	视野左转	
R1 钮	视野右转	
L2 钮	快速钮	快速钮
左边小摇杆	移动	移动

基本操作

在这里先告诉读者们一些在游戏中你可能会忽略的游戏基本操作方式。

1 多使用各种视点来看看周围的环境

在两种情况下，时间会暂停下来，一个是在主观视点时，另一个则是在锁定目标时。善用这两种情况来进行游戏，对你过关将会很有帮助。

2 利用快速键来节省时间

当你习得越来越多的技巧或是正在战斗中时，只要按住 L2，除了装卸武器防具之外，几乎都可以用这个键轻松快速的完成你想要的行动。

3 使"DP"和"PP"不减的方法

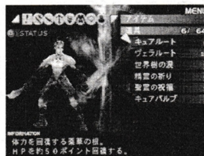
若要使 DP 和 PP 不减，那就要减少受损以及不经常处于战斗模式，这样就不容易减少了。

"DP"（损伤值）——所有的武器都会有的数值，愈用就会愈减少，当数值变为 0 的时候，其能力就会半减。

"PP"（幻影威力）——这是武器及盾所设定的值，每一回的攻击和防御 10 点就会升一点。另外，在战斗模式中每 2 秒就会减一点。

4 基本改造术

武器的改造及回复必须要在工房（ファクトリー）进行，由于合成之后，能力会有不同的提升，建议除了本身装备的武器之外，其他的武器都拿去改造吧。



改造又分为三

种，分别是修理、解体和组装。修理可以回复DP，但是回复多少DP，就会减少多少PP。而解体在任何地方都可以做，不过为了安全还是等到工厂时再作吧。另外组装就是将能力高的武器或防具组合在一起，使其提升更高的能力。

5 RISK值

在画面右上方的RISK值是代表主角在战斗模式中的集中力低下程度。数值越高就表示集中力越低，受到攻击/魔法的损伤就会越高。不过也会有好处，那就是使出必杀的机率和魔法的威力都会提高。

战斗操作

战斗模式(バトルモ－ド)和放松模式(リラックスモ－ド)

当在战斗模式时，右上角就会出现バトルモード的红字。反之在放松模式时就不会有任何字显示。

战斗模式——攻击用的连锁能力(チェインアビリテイ)和防御用的防御能力（ディフエンスアビリテイ）

当游戏中的角色升级之后，就会习得多项的连锁能力，这时玩家就得利用设定这两种技巧的指令来进行游戏，设定钮只有○、△和□三个钮可以设定，玩家可以随时依照状况的不同而做不同的设定，如果熟练运用的话，对战斗的进行将会非常有帮助。

而当这两种模式设定完毕之后，以后不管是在攻击敌人或是受到攻击时，只要头上出现“!”，在同一时间按下你所设定的钮，这时就会出现连锁技或是防御技。

放松模式

必须要使用放松模式时的动作

1. 登墙——要爬比自己还高的墙时，必须处于放松模式。
2. 移动木箱或石块——因箱子重量及材质的不同，有的是用搬，有的则是用滚。
3. HP、MP、RISK的回复加快——在放松模式下时，HP、MP、RISK的回复会比在战斗模式下快。

武器固有技(ブレクアーツ)

每当打倒一个怪物就能修到一点武器固有技值，当同一类的武器累积了一定点数的技能值之后，就会习得一项武器的固有技，可能有一些武器的固有技可以通用，但每样固有技都有其特色。不过在使用时会消耗体力。

魔法

魔法不管是在放松模式还是在战斗模式时都可以使用，不过通常在战斗模武下所使用的魔法威力会较大。

流程剧情

序

场景1

罗密欧:“发现西德尼了吗?”
骑士:“还没。”
罗密欧:“将火弄熄吧，如果让这间房子烧掉就没有意义了。将骑士团分成两部份，一部份继续消灭反叛者，一部份去灭火。”
骑士:“是，马上就去!”
罗密欧:“西德尼你这个家伙，躲到那里去了。”

场景2

强:“…对了，放火把屋子烧了。在人质还没被发现之前就先杀了，知道吗!”
士兵:“是!”
强:“…没有时间了。在骑士团那些家伙还没有来之前赶快把事情办完。”
士兵:“啊啊。赶快把事情办完后就快溜吧…”
士兵:“谁!!”
亚修雷:“…没办法了。”

场景3

西德尼:“…怎么了?发现了吗?”
强:“不行，还没。”
西德尼:“好了!赶快去找出来!”
强:“这太勉强了，西德尼！骑士团的家伙马上就要来了啊!”
西德尼:“都已经做到这里了，你害怕了吗!? 如果没有找到那个就什么意义也没有了！…赶快去找！可恶的公爵，到底把东西藏到那里去了!!”

场景4

强:“真的是在公爵的手上吗?真的会有那种东西吗…?”
西德尼:“你在怀疑我吗?哈汀!?你怀疑我的力量吗?!”
强:“对、对不起，我并没有这个意思…，但、但是，西德尼，

再这样下去的话，我会逃不掉的。”

西德尼：“好了，我知道了，去把那个小孩带过来！”

场景 5

亚修雷“不要动！西德尼！十字弓现在正瞄准你的心脏！慢慢的转过身来。”

西德尼“…你不是骑士团的？”

亚修雷“用这条绳子把你自己的脚绑起来。”

西德尼“重犯罪处理班，…原来是王家的走狗。”

亚修雷“你没听到吗？赶快把自己绑起来！”

西德尼“这样的话公爵也完了…！”

强“西德尼！！”

场景 6

西德尼：“你的对手…是我…，哈汀…你…赶快去…雷亚梦德…”

亚修雷：“等一下！！怎么回事，你应该已经死了。死者复活应该只有在童话中才有啊…”

西德尼：“…不行…伤…太深了…看到我这样…你还会觉得…这是童话吗…？很抱歉…我没有时间…陪你…”

攻略重点

酒窖

由于在这里并没有什么难题，所以只介绍两个头目的打法。

头目—米诺陶罗斯

HP：278/MP：5

弱点：头

这只牛头怪的弱点就是头，不用害怕，努力打他的头，就可以很快的打倒他了。

头目—无头骑士

HP：190/MP：25

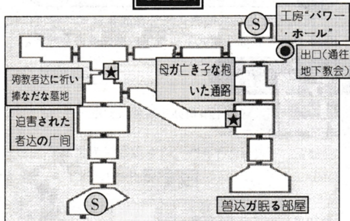
弱点：腰部

弱点属性：物理、神圣

打这只怪物的诀窍就是跑到上面的平台上，躲在他看不到的柱子后面，等到他头上出现？号时，再用长距离的武器攻打即可。

第一章　地下墓地

MAP



1 迫害された者达の广间

这里跳进去，就可以看到一条通道，里面会有一个宝箱，由于在这款游戏中有许多这样的设计，所以每到一个新地方时，都应先用第一人称视野看一下周围的状况后，再进行攻略！

2 殉教者达に祈い捧なだな墓地

在到达“殉教者达に祈しをば捧げた墓地”这个房间时，会看到一个生锈的门，这时还不能打开，等到打死后面的幽灵之后，地面会崩坏，到时震动就会将锈震掉，门就可以开了。

攻略路线

母ガ亡き子な抱いた通路→兽达ガ眠る部屋→地下教会

3 工房“バワー・ホール”

这是游戏中的第一个工房。在这里可以合成的武器素材为W(WOOD/木材)，I(IRON/铁)，B(BRONZE/青铜)三类。

5 母ガ亡き子な抱いた通路

鬼魂

HP：66

MP：130

在“母ガ亡き子な抱いた通路”里会碰到“鬼魂”。必须要在30秒内打死它。打死它之后，之前打不开的门才能打开。攻击方法最好是先使用连锁技“ダルネスバイソド”让它无法使用魔法，之后再接着用其他的连锁技干掉它。否则光是它的魔法就会让你很惨！

4 “兽达ガ眠る部屋”

BOSS：蜥蜴人

HP：240

MP：20

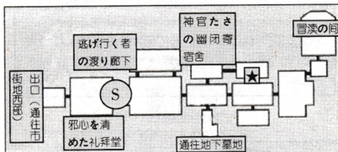
弱点：风/贯通系

只要练好连锁技，先一直追着其中一只一直打，然后再打另外一只的话，很容易可以解决。要不然就是对着其中一只拼命的帮他补HP，将它

混乱之后,看着两只对打,然后再坐收渔翁之利,干掉剩下的那一只就可以了。

第二章　地下教会

MAP



1 神官たさの幽闭寄宿舍

这里先站在旁边的箱子上然后跳过去后就可以进去,里面可以拿到辉龙石。

2 逃げ行く者の渡り廊下

在这里由于会有一只蜥蜴挡在路上，所以为了避免过多的损失,要先跳过去后再慢慢料理它。

攻略路线

冒渎の间→逃げ行く者の渡り廊下→光の阶段→市街地

3 冒渎の间

这个家伙只是个子大而已，如果锁定攻击它的身体部位的话，就算不用连锁攻击，几次普通攻击也可以将它干掉。

BOSS:石巨人
HP:240
MP:480
弱点:物理/身体

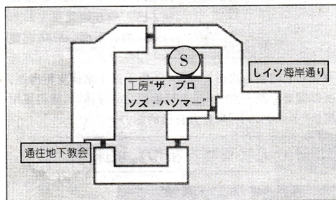
3 邪心を清めた礼拜堂

开始的时候要先将辉龙石装到所持的武器上，然后立刻躲到它的头下方攻击,否则等到它喷火时就会受伤惨重。接着只要能够绕到侧面攻击尾巴，很快的就可以打死这只龙进到下一关。要不然就只能在那里一点一点的跟它耗了。

BOOS:　龙
HP:480
MP:0
弱点:水/尾巴(TAIL)

第三章　市街地西部

MAP



1 工房"ザ・ブロソズ・ハソマー"

这个地方可以储存,存物件和改造及修理道具。在这里可以合成的素材为I(铁)和B(青铜)。

2 しイソ海岸通り

千万不要给他使用魔法攻击的机会，所以先将连锁技"ダルネスバイソド"(有沉默的效果）设定好，攻击时先连上连锁技使其无法念咒之后，

BOOS:迪恩(デュエイソ)
HP:265
MP:124
弱点:物理/LEGS

攻略路线

只要在市街绕上一圈就可以了!

再全力的用其他连锁技攻击,就可以很轻松的打倒它了。

打倒之后可以拿到"解锭のグモリァ",这是个非常好用的魔法,在下一关时就会用得到!

BOSS:其他两个骑士沙吉克(サーヅク)和贝杰尔(ベジヤール)	
沙吉克	贝杰尔
HP:180	HP:190
MP:65	MP:55
弱点:地/切断系	弱点:物理/贯通系

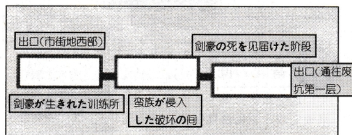
其本上这两人都不是强敌,如果玩家到达这里时,你的连锁技已经有一定水平的话，就针对他们的弱点攻击，马上就可以OK了。

最后使用从迪恩那里得到的圣印骑士之钥就可以通往另外一关——"街を围な外壁・西部"。

ベイグラントストーリー
VAGRANT STORY

第四章　城镇外壁·西侧

MAP

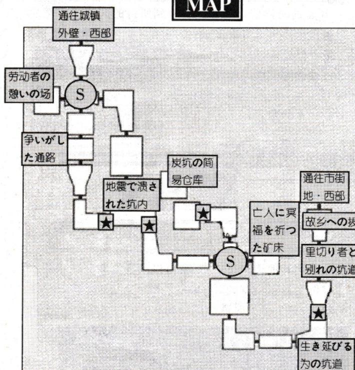


攻略路线

剑豪が生きれた训练所→蛮族が侵入した破坏の间→剑豪の死を见届けた阶段→废坑第一层

第五章　废坑第一阶层

MAP



攻略路线

入口→争いがした通路→地震で溃された坑内→炭坑の简易仓库（拿宝箱中的刻印）矿石锻炼所→生き延びる为の坑道→里切り者との别れの坑道→故乡への抜け道→市街地·西部

1 如何打开被锁上的宝箱

在“劳动者の憩いの场”和“亡人に冥福を祈つた矿床”中会出现无法打开的宝箱，这时就要用魔法“アソロック”来解开。而“アソロック”这个魔法在使用之前需先使用之前在打倒迪恩时所得到的道具“解锭のグモリア”。使用之后，就可以使用这个非常有用的魔法了。

2 被锁上了的门

在这个迷宫之中有五个房间进去之后就会锁起来(包含头目)，这时只要把里面所有的敌人都干掉，门就会自动打开了。

3

BOSS:龙(ワイバーソ)
HP:340
MP:0
弱点:物理/尾(TAIL)

这个龙和前面的那只一样，弱点是在尾巴。一开始就要先冲到它的头下面，以防它使用喷火攻击。然后再近身绕到它的侧边攻击它的尾巴，由于这个家伙皮粗肉厚，所以需要多花一点时间。再接近到它的身体时，就得使用魔法“プロテクト”来提升自己的能力。

4 亡人に冥福を祈つた坑床

BOOS:火之魔(ファイアエレメソタル)
HP:320
MP:140
弱点:水/身体(BODY)

这个怪物可以说比龙更棘手，战斗前先在身上装上防火属性攻击的石头，再使用水属性的武器或者是技巧攻击。记得如果可以的话，使用麻痹的连锁技“パラライズパルス”来减少他使用魔法攻击的机会。

5 ハイエナ达との冲突の场所

这里的石板虽然不会动，但是还是可以跳到石板的，只要掌握好距离就能通过了。

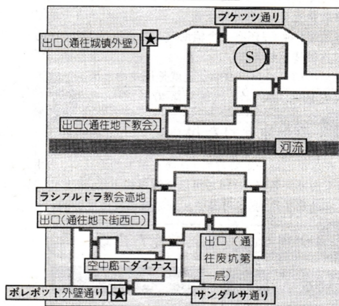
6 欧加(オーガ)

记住，这个头目不可能用魔法打倒，因为魔法对它起不了多大的作用，但慢慢地用一般攻击就可以打倒它，不过在打它之前先用魔法提升自己的能力，用魔法“ミゼラブルボディ”降低其强度。此外在HP还有一百多时就要补HP，免得因为它突然使出必杀一击而死。基本上这个头目也不难打。小心一点就可以了。

BOOS:欧加(オーガ)
HP:540
MP:35
弱点:-/身体(BODY)

第六章　市街地——西部

MAP



攻略路线

入口→ブケッツ通り→グラシアルドラ教会迹地→サンダルサ通り～事件～→ピレポット外壁通り→空中廊下ダィナス→ポレポット外壁通り

1 圣印骑士开始徘徊

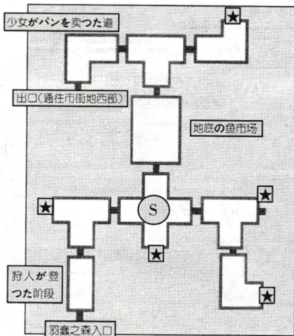
这时圣印骑士会出现到处走，这时就把辉石“枭雄石”装在武器上,对付敌人就会比 较容易。

2 从空中走道进入下一关

在看完事件后来到了“空中廊下ダィナス”，这时记得要从这里爬上去,这样才能前往下一关。

第七章　地下街——西部

MAP



攻略路线

入口→少女がパンを卖つた道→地底の鱼市场→狩人が登つた阶段→～事件～→羽蠢之森入口

1 使用圣属性的攻击

由于这里的怪物多为不死类，所以只要使用圣属性较高的武器攻击就可以了。

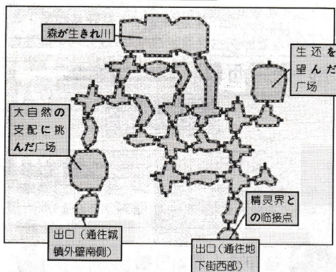
2 狩人が登つた阶段

BOSS:巨蟹怪(クラブヅヤイアソト)
HP:420
MP:0
弱点:风/嘴巴(MOUTH)

这个怪物全身的甲壳都很厚，唯一的弱点就是嘴巴。所以一开始就一口气冲到它面前，先增加自己的攻击力，之后全力的打它的尾巴吧!

第八章　羽蠹之森

MAP



攻略路线

通过"地下街·西部"之后来到了"羽蠹之森",这个森林的许多地形都很相似,所以记得要时时检查地形。

精灵界との临接点→生还を望んだ广场（打倒地龙)→森が生きれ川(记得过河)→大自然の支配に挑んだ广场

1 迷路后的应付方法

记得如果迷路的话，先检查一下地图，然后再看右下角的显示略图，找出和地图一样的方角之后，就不会迷失了。

2 生还を望んだ广场

BOOS: 地龙
HP:510
MP:0
弱点:风属性/HEAD·TAIL

这只龙很难打，不过要打死它也不是那么困难。首先在进攻之前先在剑上装上"シルフの黄玉(对地属性特效)",然后在盾上装上辉龙石。记得使用"プロテクト"使自身的能力上升。记住,战斗时一定不要距离龙太远,对付龙的一贯策略就是近身,跑到龙的下面后,就全力对地龙的头及尾巴攻击吧!对了,还有一个辅助攻击的方法,那就是在防御的连锁技上装备"インパクトガード",这个连锁技可以将敌人的攻击弹回50%,也就是说龙的一次尾巴攻击会损失HP80,弹回后一次就只有40了,很实用的。

3 森が生きれた川

在这里记得一定要过河,拿完宝箱里的道具后,再走宝箱下面那一条路。这样才可以继续再往下走。不然走之前进来的那条路的话,可是会回到原来出发的地方的。

4 大自然の支配に挑んだ广场

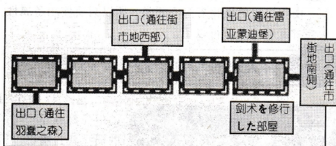
BOOS:黑暗骑士
HP:380
弱点:风属性/LEGS

BOSS:吉利姆
HP:280
弱点:物理/土属性/LEGS

在对付两个怪物之前先提升自己的装备"ジンの琥珀",然后攻击的顺序是先攻击吉利姆,然后再打黑暗骑士,记得西德尼是不会攻击你的,所以不要管他,有时他还会用辅助魔法帮你的忙!

第九章　城镇外壁南侧

MAP



攻略路线

入口(通往羽蠹之森)→剑术を修行した部屋→通往雷亚蒙迪堡

1 麻烦的蜥蜴人

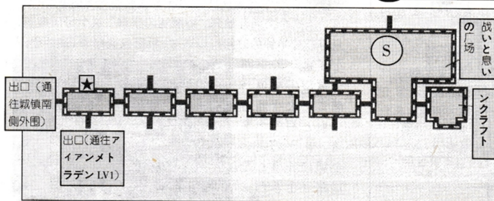
这里最麻烦的大概就算是蜥蜴人，因为每一个房间都会出现许多跳来跳去的蜥蜴人，要小心它们的攻击，增强自己的能力再过去吧!

2 剑术を修行した部屋

这里有两条路可以走,一个是通往市街地南侧,另一个是通往雷亚蒙迪堡。不管走那个都可以。

第十章　雷亚蒙迪堡

MAP



2 战いと息いの广场

原本是阿修雷同伴的强，这次为了测试阿修雷的力量而打了起来，虽然不是很难解决的家伙，但在武器上装上枭雄石及使用防护魔法却是不可少的。否则将是一场苦战！

BOSS：强
HP：600
弱点：物理

1 充满了许多刻印的防冲据点

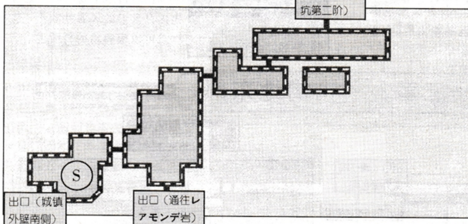
这个据点中有许多的刻印，目前还暂时无法解开，不过因为故事是完全发生在这个市镇之中，所以以后一定会有机会再来这里的。

3 工房ファインクラフト

这个工房中可以合成的所有物品为 B(青铜)、I(铁)、H(铜) 三类，玩到这里时，到手的武器应该有很多了。在这里依照自己的需要合成出最适合自己的武器吧！

第十一章　市街地南侧

MAP



攻略路线

这里其实就只是一个过渡而已，没有什么特别的地方。

バルダマン城门前→フォトー通り→ルガース能り→废坑第二价

1 フォルトー通り

在这里登上阶梯后，记得要跳到对面的房屋上面，这样子才会看见其他的路而前进。

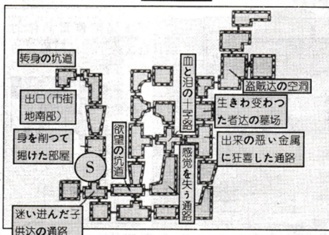


小秘诀

读者们会不会觉得有些地方是怎么跳都跳不上去的呢?其实，有一种道具叫“妖精の羽”，这种道具的效用就是能让跳跃力增加 1.5 倍。用了这个就可以跳得比较远！只不过这种东西相当稀少，而且只能在羽蠢之森才能得到，所以建议多练习几次吧！

第十二章　废坑第二阶层

MAP



1 转身の坑道

在这里要将两个箱子堆在一起后，再跳过去抓住就可以过去了。

2 身を削つて掘けた部屋

这个风魔人最讨厌的地方就是会使用雷电系的魔法，装上之前取得对付风属性魔人的宝珠，再使用反击50%的反击连锁技。加强自己的能力后，小心的对付吧！

BOOS:风魔人
HP:380
弱点:土/BODY

3 迷い进んだ子供达の通路

从这个房间开始到“盗贼达の空洞”这个房间为止，只有二分半钟的时间可以通过，玩家只要照着(迷い进んだ子供达の通路→欲望の坑道→感觉を失う通路→血と泪の十字路→出来の恶い金属に狂喜した通路→生きわ变わつた者达の墓场→心を狂わす矿脉→盗贼达の空洞)这段路来走的话，就可以以最快的速度通过。不过在“生きわ变わつた者达の墓场”这个房间，还会碰到另一个魔王。所以想要一次就通过这里是不可能的。记得多试几次，一定会成功的。



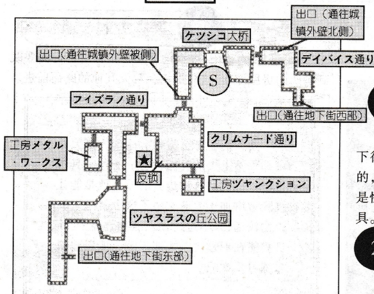
4 生きわ变わつた者达の墓场

BOSS: 土之魔人
HP:400
弱点:风/BODY・LEG

在对付这个魔人时，记得先提升自己的风属性攻击，这样就可以很容易的打败他。

第十三章　市街地东部

MAP



攻略路线

デイバイス通り→ケツシコ大桥→クリムナード通り→フィズラノ通り→ツヤスラスの丘公园→EXIT 通往地下街东部

1 市街地东部

这个地方可以前往地下街东部及城镇外壁北侧和地下街西部，由于地下街西部还有一些门是目前无法打开的，所以建议先不要进去。在这里并没有特别的头目或者是怪物，不过这里有个工房可以合成众多种类的武器和防具。因此，建议在过了城镇外壁北侧时，再去解开其封印。

2 工房メタル・ワークス

这个工房可以合成S(银)及D(大马士革钢铁)，这是游戏进行到目前为止所可以合成的最高级的工房，记得要

好好地利用！

3 フィズラノ通り

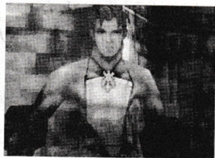
许多人到了这个地方可能都会不知道要往哪里走，记得没路的时候就抬头看一下，你就会发现有地方可以走啦！

4 工房ヅャンクション

这个地方是工房，由于现在有封印封住，所以无法开启。这个工房将成为今后合成道具的主要据点。

小建议

请各位玩家记住，不管是开宝箱还是打倒魔王，当得到刻印时，就要看一下这个刻印是用在什么地方的，这样才不会错过没去过的地方。当然，在拿到钥匙的时候也是如此。



第十四章 城镇外壁北侧

MAP

出口(通往市街地东部)

★

再建と破坏を缲り返す战いの间

出口(通往市街地东部)

攻略路线

这里是单一的路径，所以只要一直往前走就可以了。

游戏进行到这里已经完成一大半了，相信大家已经基本上熟悉了游戏的一些技巧。以后的BOOS会越来越厉害，但只要找到了弱点并对其进行攻击就能顺利过关！

1 再建と破坏を缲り返す战いの间

这一个地带比较麻烦的，就是这里要限时在30秒之内打倒这个怪物。由于这个怪物HP不会很高，静下心来打就可以了。

2 跳来跳去的蜥蜴人

这里面比较麻烦的，可能算是在那里跳来跳去的蜥蜴人吧！如果不想练功的话就快闪，如果能力还不错的话就一个一个地解决吧！

第十五章 地下街东部

MAP

宝石付きの武器が卖された音市场

出口(通往城镇外壁北侧)

异国の商人达が集つた珍品の市场

出口(通往市街地东部)

自由な议论が交わされた广场

武器が违法に运び出された广间

攻略路线

由于地下街东部是属于封闭的地形，所以只要一直往内侧走，就可以走完整个地下街。

1 自由な议论が交わされた广场

这个地方进入后门会锁上，因此只要把人面鸟打倒就可以了。不过，由于后面会有一个头目，所以在打倒他之后记得要先回复自己的HP。

2 异国の商人达が集つた珍品の市场

BOSS:魔导师
HP:160
弱点:物理攻击

注意：

传送术可以说是非常好用的魔法，尤其是到了游戏后段，所以千万要记得学会。

这个魔导师虽然说是头目，但其实相当地弱，只要使用物理攻击，再加上几次连锁技的话就可以干掉了，一点难度也没有。不过，还是要注意他的魔法，因为他会使用空间跳跃术，所以尽量在第一时间内先行攻击！打倒之后就可以学到非常好用的“传送术”。

3 武器が违法に运び出された广间

这个房间有一个宝箱，记得一定要拿，因为里面有黑铁之键，如果拿不到的话，后面将会有很多的门打不开。

传送术使用方法

先在魔法阵上开启选单，选择魔法这项，然后在选"テレポ-ト(移动)"。接着就可以前往之前所去过的存储点。不过，要记得看一下自己的MP值是否足够！

4 宝石付きの武器が卖された音市场

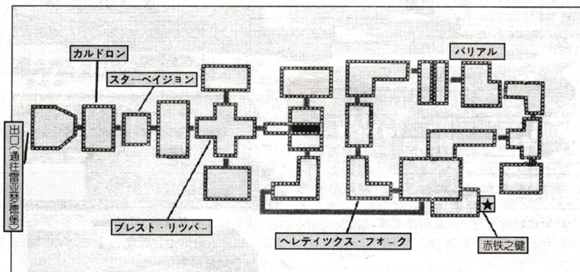
这个头目和其他的无头骑士一样，弱点都是在腰部。

BOSS:无头红骑士
HP:310
弱点:物理/腰

但是不同的是，他会对自己使用能力提升的魔法和对我方使用道具能力下降（アソプロテクト）及防御力下降（ミゼラブルボディ）的法术。所以，记得配上使敌人沉默的连锁技（ダルネスバインド），一边使其无法使用魔法一边进行攻击吧！

第十六章　アイアソメイデソ LV1

MAP



这时得到了可以解开アイアソメイデソ LV1的刻印，就经由雷亚梦德堡来这里吧！注意这一个关卡最困难的地方就是易进难出，至于为什么难出就看以下我们所做的介绍吧！

1 スターベイジョン

在这里会有三个怪物出现，要先解决他们之后才能继续往前进。建议先打倒幽灵之后，再打倒其他的家伙会比较轻松。

2 スパーツシュ・ディコラー

BOSS：士龙
HP:620
弱点:物理/头、尾

还是和以前一样，对付龙的话一定要近身攻击。由于魔法对这只龙没有什么效用，因此还不如用普通攻击，一样是在装上龙辉石之后，再慢慢地打吧！

3 バリアル

BOSS:石巨人
HP:440
弱点:物理/胴

这个石巨人没有什么特长，就是皮硬而已。不过，我觉得这个巨人还是比土龙好打，记得多使用反击技，这样就可以加速巨人的损耗速度。

回程时的三个难关

就在打倒石巨人要回来时，会碰到三个难过的关卡。现在就让我们为各位读者介绍一下。

难关一　バーニング

这里主要是要跳回去时的时间不好掌握，其要诀是在浮石的相同方向上放一个箱子后，再跳过去就很容易可以抓到了。

难关二　ブ－テイケンズ

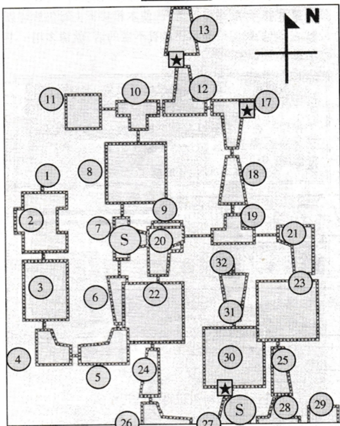
这里最难的就是掌握好跳上去的时间，由于角度、方向及远近都不好抓，所以在这里跳了很多次，不过最后还是终于跳上去了。记住这里是一定可以跳上去的，记得多试几次喔！

难关三　ペア

这里可以说是最后也最有挑战性的，不过和以后的关卡比起来，这里还只能算是初级，试着做做看吧！

第十七章　ライムストーン搬运沟

MAP



A1 出口（通往キルテイア神殿）
A2 心ない者たちの坑道
A3 日料ガで支付われた广间
A4 糜ガ舞ろ物资の坑道
A5 物语ガ语り继ガれた通路
A6 地上へ戻された者の无念の阶段
A7 海底への道
A8 拷问ガ繰り返された会合所
A9 运搬通路ガ掘り起された场所
A10 劳动者ガ炎を围んだ通路
A11 砂利に涂れた部屋
A12 命を卖つた通路
A12－1 白银之键
A13 さらなる场所への阶段
A14 大蛇ガ获物を探した通路
A15 一时の快乐に溺れた部屋
A16 冬に备えるアソ达の行路
A16－1 出口（通往キルテイア神殿）
A17 月のない夜を过した假寝室
A17－1 黄金之键
A18 罪人ガ生计を立てた阶段
A19 梦见た者达ガ登つた场所
A20 矿石を见めまま倒れた通路
A21 矿物を运ふ劳动者の通道
A22 落盘の广间
A23 负伤者の叫び声ガ闻こえる广间
A24 圣地を目指す阶段
A25 安酒に幸福を踊つた阶段
A26 永远に届かめ通路
A27 矿物を运んだ坑道
A28 仅かな风が通る部屋
A29 友情の绊で结ばれた部屋
A30 圣地を梦见た广间
A31 光を増んだ阶段
A32 出口（地下街 西部）

攻略路线

圣地を梦见た者达が登つた场所→梦见た者达が登つた场所→劳动者が炎を围んだ通路→拷问が繰り返された会合所→日料が金で支付われた广间→神殿

终于到了该完结的时候了，不过在这里要先跟读者们报告的是，只玩一次是无法走完所有的地图的，只有在过关之后，再使用过关的记录重玩一次，这时身上有了“血涂之刻印”后才能打开某些门。

在上回拿到了黑铁之键后，我们就可去开启之前需要黑铁之键才能打开的门。首先要先前往地下街东部去开启被黑铁之键所关闭的门，里面可以找到一个宝箱，在宝箱之中就有一个封印。这个封印入手之后才能通过“ライムストーン搬运沟”的第一个封印之门。

1　要离开地下街东部时

BOSS：一男和一女
HP：450
弱点：女/物理，男/??

由于打倒其中任何一个就可以过关，建议只打女性就可以，因为女性较弱，对物理攻击的防御性较低。所以建议全力攻击女的！



↑建议要打倒的就是这个女人！

2　圣地を梦见た广间

BOSS：水怪
HP：320
弱点：火

这个怪物会用水系魔法攻击，所以在先提升自己的攻击力之后，用火魔法或是用强攻都可以。不过建议用火魔法或是火系特殊技攻击最有效。

3　梦见た者达が登つた场所

这里先跳到中间有红蓝磁石的地方，照图示把蓝磁石叠在一起就可以爬上去了。

4 劳动者が炎を囲んだ通路

这里的秘诀是先跳到对面去之后再将上面的木箱打掉一、二个，就可以爬上去进入"拷问が繰り返された会合所"。

5 拷问が繰り返された会合所

BOSS：魔人
HP：约 450
弱点：腕/物理

这个魔人看起来虽然很可怕，可是动作不会很快。但是他会对自己使用持续补 HP 的魔法，所以使用沉默的连续技使其无法诵唱魔法为上策。再有就是提高自己的攻击力。使用连锁技来攻击！

6 糜が舞う物资の坑道

这关的难点就在于会动的浮板，其实浮板在最下方时是最接近对面的。在最接近对面时使用浮板停止移动的魔法，这样就可以很轻松的跳过去。

7 日料が金で支付われた广间

BOSS：魔龙
HP：约 700
弱点：头/尾

这只魔龙看起来很可怕，但只要装上辉龙石，使用近身战的话，也是不难打倒的。

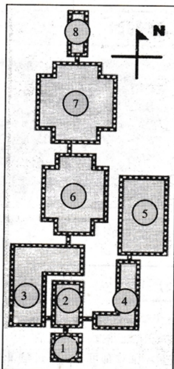
8 圣地を梦见た广间

这里也是一个解谜地带，首先要先移动白石，让木箱可以被推走，然后再移动蓝石，使木箱移下去时仍然可以被推动，如果我们给提示还是看不懂的话，就请多用一下您的思考力吧！

游戏进行到这里可以说已经是到了尾声，接下来我将带领大家进入最终决战的战场——キルティア神殿！在这里不但有复杂的迷宫、强力的敌人，还有许多的机关和谜题等待大家去解开。好了！不多说了，现在就让我们一起前进吧！

第十八章　キルティア神殿

MAP



B1 音が生まれた圣地
B1－1 EXIT 通往ライムストーソ运搬沟
B2 约束の民が集ろ祈りの广间
B3 希望を怨んだ死者の灵场
B4 音を受け入れた者の场
B4－1 EXIT 通往ライムストーソ运搬沟
B5 绝望を揭げた古代の礼拜堂
B6 光を恐れた者の广间
B7 理性の部屋
B8 魔都中枢への出口

攻略路线

音を受け入れた者の场→绝望を揭げた古代の礼拜堂→希望を怨んだ死者の登场→魔都中枢への出口

1 音が生まれた圣地

一开始的入口要从旁边走，一定跳得过去，所以记得多试几次。

2 音を受け入れた者の场

这里的拼图是一个难题，我们在这里简单的介绍一下。首先将夹在里面的箱子打掉后，设法将二个箱子推出至原来只有一个箱子的平台上，然后将箱子推至最高的平台前方拼成一个小平台，再将箱子推下去就可以继续将箱子移到高墙边。

3 绝望を揭げた古代の礼拜堂

这个房间有白银之键，一定要拿，否则无法前进。

4 希望を怨んだ死者の灵场

这里有二个解谜区，由于都不会很难，所以不再多解释了。

5 魔都中枢への出口

BOSS：卡里
HP：约 520
弱点：左腕/物理

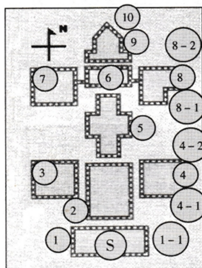
这里会发生剧情，然后和多头多手的魔物——卡里战斗。

这个怪物攻击力强，所以一定要提升自己的装备能力（使用魔法）。由于其防御力不是很强，所以就努力的朝其左腕猛攻。

最终章　决战大圣堂

MAP

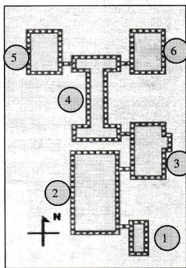
大圣堂一阶



C1 罪と罚の间
C1－1 通往大圣堂地下一阶
C2 圣なる教会を毒した部屋
C3 僧侣が身を投げた部屋
C3－1 EXIT 通往大圣堂 二楼
C4 圣战への入口
C4－1 EXIT 通往大圣堂地下一楼
C4－2 EXIT 通往大圣堂二楼
C5 音に光を照らした圣なる部屋
C6 神官达の追忆の间
C7 异端者の皮を剥がした自白の间
C8 欲に败れた部屋
C8－1 EXIT 通往大圣堂地下一楼
C8－2 EXIT 通往大圣堂二楼
C9 永远の音が广がる苦恼の间
C10 EXIT 通往大圣堂二楼

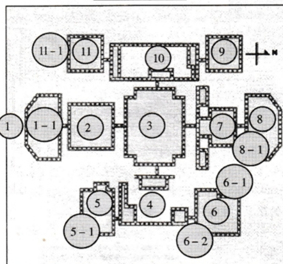
CC1 司祭に魂を卖つた神官の阶段
CC1－1 EXIT 通往大圣堂一楼
CC2 秩序と混沌の部屋
CC3 魂を狙いさ迷う争夺の间
CC3－1 EXIT 通往大圣堂一楼
CC4 真实と伪りの部屋
CC5 正气と狂气の部屋
CC6 荣冠を胜ち取つに胜利の间
CC6－1 EXIT 通往大圣堂一楼

大圣堂地下一阶



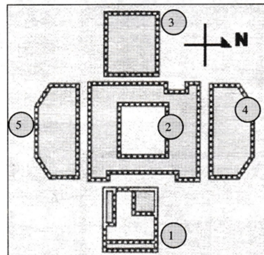
这里已经到了最后的地点，没有小怪物，只有大魔兽，玩家们可要睁大眼睛仔细的看喔！

大圣堂二阶



D1 不治の病が传染した失望の部屋
D1－1 EXIT 通往大圣堂三楼
D2 狂气の旋律に合わせて踊つた部屋
D3 圣なる誓约が破られた罪恶の广间
D4 屈辱を受けた使徒の廊下
D5 修道女の间
D5－1 EXIT 通往大圣堂一楼
D6 合唱が烦恼を排した部屋
D61 通往大圣堂一阶
D62 通往大圣堂二阶
D7 光と音の激战の间
D8 音に向かい矢を飞ばした狂乱の间
D8－1 EXIT 通往大圣堂一楼
D9 怨念の涡卷く部屋
D10 异端者が叹く拷问の廊下
D11 修道僧が酒神祭に参加した部屋
D11－1 EXIT 通往大圣堂一楼

大圣堂三阶



E1 色欲のワインに溺れた部屋
E11 通往大圣堂二楼
E2 异端者达の修史の间
E3 理想を揭げる者の希望の间
E4 污れた魂に群らがる腐败の间
E41 通往大圣堂四楼
E5 坠ら て行く者の绝望の间
E51 通往大圣堂二楼

攻略路线

(地下一阶) 秩序と混沌の部屋→真实と伪りの部屋→正气と狂气の部屋→(一阶) 异端者の皮を剥がした自白の间→(二阶)合唱が烦恼を排した部屋→屈辱を受けた使徒の廊下→圣なる誓约が破られた罪恶の广间→光と音の激战の间→异端者が叹く拷问の廊下→修道僧が酒神祭に参加した部屋→(一阶)僧侣が身をげた部屋→(二阶)怨念の涡卷く部屋→合唱が烦恼を排した部屋→(三阶)色欲のワインに溺れた部屋→异端者达の修史の间→理想を揭げる者の希望の间→(一阶)罪と罚の间→音に光を照らした圣なる部屋→(地下一阶)荣冠を胜ち取つた胜利の间→(二阶)圣なる誓约が破られた罪恶の广间→狂气の旋律に合わせて踊つた部屋→不治の病が传染した失望の部屋→(三阶)污れた魂に群らがる腐败の间→坠ちて行く者の绝望の间

1 秩序と混沌の部屋

BOSS:水魔
HP:约 520
弱点:火

这个魔王不怕物理攻击，所以可以的话，全力使用火属性的魔法吧！

2 真实と伪りの部屋

BOSS:炎魔
HP:约 480
弱点:水

这个魔王和水魔的属性刚好相反，使用水魔法努力攻击！

3 正气と狂气の部屋

BOSS:蟹魔
HP:约 385
弱点:嘴

外壳坚硬的蟹魔，只有嘴巴才是他的唯一弱点，接近后对其嘴巴使出连锁技吧！

4 异端者の皮を剥がした自白の间

BOSS:风魔
HP:约 310
弱点:土

风魔最大的特点就是速度快，记得加强自己的速度后再加以攻击！

5 圣なる誓约が破られた罪恶の广间

BOSS:土魔龙
HP:约 850
弱点:头

这只土龙可以说是皮厚肉又多，HP 超多，玩家们要有长期抗战的准备。

6 僧侣が身を投げた部屋

打倒这个房间的所有怪物才能得到コラナ刻印。

7 理想を揭げる者の希望の间

BOSS:土魔
HP:约 560
弱点:风/身体

土魔人由于会浮在空中，可以闪躲攻击，所以要使用长兵器攻击，另外使用风魔法攻击也是相当有效的。

8 音に光を照らした圣なる部屋

BOSS:金龙
HP:约 500
弱点:头/物理

这只金龙 HP 不会很多，可是攻击力却不容小看，还是一样接近后努力的向头部攻击吧！

8 不治の病が传染した失望の部屋

BOSS:夜魔
HP:约 480
弱点:圣

夜魔是在最后的魔王之前的守门人，不过他对圣属性的攻击较弱。使用圣属性的魔法或是圣属性的攻击吧！

9 最终战斗

终于到了最终战斗了，这里我们将不刊登最终魔王的图片，这是希望由玩家们自己去体会和魔王战斗的紧张感。这个魔王会变身一次，而每一次都会有不同的最强技，我们只能告诉各位读者，时常保持 HP 全满，使用装备强化的魔法，因为这将是一场真正艰苦的战斗！

（全文完）

附录　三大集团

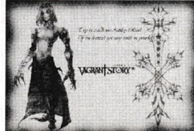
Valendia Knights of the Peace 瓦伦蒂亚治安维持骑士团

以维持瓦伦蒂亚国内治安为目的的组织，由王国议会直属。简称 VKP。其中处理重要犯罪事件的机关被称为利斯克布里加。而主角亚修雷与罗森克拉斯同属该组织。由于利斯克布里加有独立调查权，所以为了调查反王国的组织，他们常常冒着生命危险去完成任务。



MullenKamp 美雷坎普教会

美雷坎普教会是由西德尼领导的宗教团体。教内主张毁灭论的人很多，而西德尼自己有读心术的能力，他利用强大的统率能力，散布自己的理论。



Order of the Crimson Blade 圣印骑士团——克里姆森之刃

法王厅所属的骑士团。奉命镇压公爵府占据事件、解救人质。而他们却不顾人质的生命安危强行突入了公爵府。团长吉尔蒂斯坦命令寻找西德尼，他们之间到底有什么关系呢？



热切期待你的来信！

新老游戏

菜鸟一点通

“大航海 4”中与地理有关的问题……

尊敬的《菜鸟通》编辑部：

电子游戏从我小学时代伴我至今，现在我读大专了仍旧不忘在业余时间适当玩玩 PS。现在我玩《大航海时代Ⅳ》。就这个游戏本人想谈谈与之相关的地理问题，以便对地理不是很好的玩友有所帮助，同时也对广大游戏爱好者起娱教于乐的作用。（四川内江市中区公园街 180 号 肖软，641000）

《大航海时代Ⅳ》中以四个主角(含一位隐藏人物)的冒险经历为主钱，他们在世界各地为实现各自的最终目标而不懈奋斗。在世界的七大洲中分布着七张“霸者之证”这七个“霸者之证”分别被各大洲的商人头子所持有，主角要把这七个头子赶走，才能拿到各洲的“霸者之证”。

首先讲一下在《大航海时代Ⅳ》中经纬经的问题。游戏中的经纬线与现实是相同的，经线是在地球仪上连接南北两极的线，叫经纬；与赤道平行的线叫纬线；经线是指示南北方向的线，经线的 0 起点的英国伦敦格林尼治天文台原址的那一条线线，为 0°经线，从经线 0°算起以东 180°属东经，以西 180°属西经，东西经各分为 180°而东西经 180°在一条线上，那就是 180°经线；纬线是指示东西方向的，赤道是 0°纬线，由赤道算起向南向北各分为 90°，但在《大航海时代Ⅳ》中少于 90°因为有一部分在岸上，赤道把南北半球分开起了分界线的作用。经线和纬线相互交织，构成了经纬网，在网上标明度数是为了明确地球上任何一点。

在《大航海时代Ⅳ》中当主角航行到南北极圈内罗盘和纬纬仪会失去作用，当航行到赤道附近，这里受赤道低气压带等方面的影响长年多雨。在此航行会使等级较快的上升。

在《大航海进代Ⅳ》中，船的航行速度是受洋流和季风，信风东西风所控制的，全世界有五个主要的大洋环流，第一个环流在太平洋赤道以北，靠着赤道的洋流被称为北赤道暖流，这条洋流向东亚的日本被称作日本暖流，然后再经过太平洋，经过太平洋的这条洋流叫作北太平洋暖流，后经北美的加尼福利亚回到北赤道暖流；第二个环绕在太平洋赤道以南，同北赤道暖流相同叫作南赤道暖流，这条洋流经东澳大利亚进入西风漂流，再经过南美的秘鲁回到南赤道暖流；第三个环流在北美的墨西哥，洋流从这里流向加那利，再经过北赤道暖流回到墨西哥暖流，在墨西哥暖流有条分支流向英国西侧，这条洋流叫北大西洋暖流；第四个环流在南非本格拉流向南赤道暖流，经过南美的巴西流向了西风漂流，再由西风漂流回到南非本格拉；第五个环绕在西澳大利亚的洋流绕向南非的马达加斯加的东面，然后向西风漂流，经过西风漂流回到西澳大利亚。另外，在东亚的千岛群岛有条洋流叫千岛寒流，希望玩者好好利用洋流流向航行。

风分为信风，季风、东西风等，这里主要谈下信风和季风。在地球上有高，低气压带，风总是从高压带吹向低压带。这里举亚洲为例，在南纬 30°的东南信风吹向亚洲，东南信风越过赤道形成七月夏季的西南季风和东南季风；在北纬 30°的东北信风越过赤道形成了冬季 1 月份的西北季风和东北季风。如果玩友能很好的结合洋流并且利用，会使游戏中的航速得到事半功倍的效果。

在《大航海时代Ⅳ》中有两处错；第一是在红海与地中海的陆地之间有条运河，叫苏伊士运河。在实际中这条运河起着非常重要的作用，是地中海连接红海的咽喉之地，航船到阿拉伯地方都经过这里，游戏里却没有这条运河；第二处在杭州的位置上，实际位置应在“喇叭”角里。赵云的枪在每月 10 日进入“工会”便会发生事件，枪的位置在北 210°东 108°。

我以上写的，我认为是本作中的本质，是进行游戏的必备知识，希《电软》的各位编辑，经认真审阅过关后登出以上的文章，文中所有的都是本人亲手写的没有抄袭任何相关《大航海时代Ⅳ》的文章。还有，文中所用的地名都是能在世界地图中能找得到的。祝《菜鸟通》越办越好蒸蒸日上。

大航海時代Ⅳ PORTO ESTADO ポルトエシュタード

GB“游戏王 2”的超强卡片密码

致“菜鸟一点通”：

虽然《游戏王Ⅱ · 暗界决斗记》已推出一年之久，甚至连三代都已推出，但我实在是对Ⅱ代欲罢不能，想当初玩Ⅱ代时的那份冲动，直至现在还有许多的回忆。所以今天我打算把我很久以来的所有记录在案的超强卡片公布于世，让广大玩家也能与我共同分享其中乐趣。当然了，每当输入一个密码就会扣去 50 点 DC 值，所以也请玩家慎重考虑。

介于本人并不懂日语以及已有 2 代中文版的关系，以下各卡将不再写卡片名称，而只写号码及密码。

先公布一下陷阱卡(请见右表)：

卡号	密码
681	15083728
682	42578427
683	78977532
684	15361130
685	41356845
686	77754944
687	04149689
688	40633297
689	77622396
690	03027001

●攻击力 2400 点或以上的怪兽卡

卡号	密码
1	89631139
22	89631139
35	46986414
37	66889139
57	14141448
67	48579379
69	41462083
82	74677422
217	11901678
358	06740720
370	99551425
371	25955164
372	62340868
373	98434877
391	24311372
392	50705071
613	54752875
707	02504891

●以下是仪式卡

卡号	密码
665	83094937
666	29089635
667	56483330
670	55761792
671	81756897
673	54539105
674	81933259
675	17928958
676	43417563
677	80811661
678	16206366
679	43694075
680	79699070
691	39411600
692	76806714
693	02304453
694	39399168
695	05783166
696	41182875
697	78577570
698	04561679
699	31066283
700	77454922

●以下是魔法卡

卡号	密码
301	6185411
302	37120512
303	04614116
304	40619825
305	77007920
306	03492538
307	39897277
308	46009906
309	02370081
310	39774685
311	65169794
312	01557499
313	38552107
314	64047146
315	04135851
316	37280550
317	63224564
318	90219263
319	36607978
320	63102017
321	99597615
322	15052462
323	91595718
324	98374133
325	25769732
326	51267887
327	98252586
328	77027445
329	50045299
330	87430998
331	23424603
332	50913601
333	86318356
334	22702055
335	59197169
336	53129443
337	12580477
338	58074572
339	38199696
340	11868825
341	47852924
342	84257639
343	76103675
344	46130346
345	73134081
346	19523799
347	46918794
348	72302403
349	18807108
350	45895206
651	37390589
652	64389297
653	90873992
654	32268901
655	19159413
656	95051344
657	22046459
658	68540058
659	94939166
660	21323861
661	57728570
662	94716515
663	20101223
664	56606928
668	82878489
669	29267084
672	18144506



以上是本人在一年之风几乎所有有用卡片的密码，当本人与Ⅲ代中的某些卡一比较，发现密码似乎可以隔代运用，所以大家可以在 3 代上也试一试。还有一点要说的，是本人家附近所有卖公式卡的地方，所卖的都是 D 版，但价格仍然不低，可对于我这种游戏王迷来说是肯定全买了，但至今还不太会玩，所以看来对于游迷也不能很明白的。希望贵刊能收集一点玩法告之天下。

后：我已有几年的玩龄了，但似乎是越混越回了，以前还有几台次世代，可到现在能玩的也只有那么一台彩色 GB 了，实为可怜。所以三个月前为集资买 PSone 少买了一本《电软》，不知是否天意弄人，偏偏这期杂志所有书店全卖光了，现在只能以 4 倍高价从同学手中买得。贵刊虽有时有那么一丁点儿的出版错误，但我认为《电软》是中国电玩史上最棒的杂志。可 12 期没有赠送招贴可是让我白激动了半个多月呀。再有，就是我十分不希望些次写的信又石沉大海了。别了众小编！

（北京石景山古城路 13 栋 22 号，杨鹏，100041）

《游戏王Ⅲ—三圣战神降临》解难

关于 51 种附带效果的怪物卡片

●如何得知哪些未有效果？

在观看卡的详细资料时，有效果的卡的背景是土黄色的。

★002（神圣精灵）：能提升己方青眼龙的威力。

★012（原始人 2 号）：能提升己方原始人 1 号的威力。

★015（火焰剑士）：藉由“斗气炎斩剑”，将对手场上的恐龙族加以全灭。

★016（时间的魔术师）：让时间经过，位于己方战场上的宝贝龙将会成为千年龙。

★026（牛头人）：斧头一挥，便可将对手场上的炎魔族加以全灭。

★039（诅咒之龙）：将地形变成荒野。

★042（无脸的幻想师）：使对手场上的所有怪物至下一回合行动前均无法移动。

★059（长毛象的墓地）：使对手场上的所有怪物威力下降。

★062（快乐女郎）：将己方场上的 386 号妖鸟魔龙威力上升 1 等级。

★063（快乐女郎三姐妹）：将己方场上的妖鸟魔龙威力上升 2 等级。

★073（海龙神）：引发海啸并将地形变成海。

★074（岩石的巨兵）：将所有的地形还原为格斗场。

★083（黑暗城堡）：地形被黑暗笼罩，并使所有己方卡片隐藏起来。

★084（猎杀卡片的死神）：挥舞着巨大的镰刀破坏对手场放置的陷阱卡片。

★089（飞箭龟）：发射出场上未使用的关卡直接攻击对手。

★090（逆转的女神）：将己方攻击力在 500 以下的怪物威力提升。

★099（鬼魂南瓜王）：能使 096、097、098 三张卡片的威力提升。

★117（书之精灵飞鹰主教）：在地形空旷之处召唤出一只书之精灵。

★129（睡眠之子）：让双方场地上所有的怪物沉睡。

★135（死者之手）：揪住对手一只怪物并拖入自己的墓地中。

★140（青蛙大师）：在地形空旷之处召唤出青蛙史莱姆。

★154（烈火恶魔）：使对手遭受到 50 点的生命损伤。

★160（磁力战士 1 号）：让位于己方场地上的磁力战士 2 号威力提升。

★161（磁力战士 2 号）：让位于己方场地上的磁力战士 1 号威提升。

★195（多隆）：在己方场地的空旷之处召唤出多隆的分身。

★224（陷阱高手）：会帮你设置这家伙的得意招式“积着

硫酸的陷阱洞”陷阱。

★229(生命的沙漏)：牺牲1000点的生命值使位于己方场地上的怪物威力提升。

★235(森林的住人鸟丹)：仅将位于己方场地上的植物族威力提升。

★258(沼地的魔兽王)：相当于“黑洞”魔法卡。

★363(妖精的礼物)：能回复1000点,生命值。

★370(迷宫的魔战车)：只提升位于己方场地上的迷宫壁的威力。

★376(地狱的魔兽师)：能提升位于己方场地上迷宫魔虫的威力。

★387(魔法神灯)：以攻击力的数值直接给对手以伤害。

★397(恶魔蜈蚣)：(同上)

★402(魔怪眼珠)：可帮玩家窥视对手所拥有的卡片。

★429(任性的女神)：从牌组中偷取一张卡片后便消失的女神。

★492(超级流星)：能让己方场地上的白魔族威力上升,黑魔族威力下降。

★500(龙杀者)：将对手所有龙都打倒。

★525(山的精灵)：将地形变为山地。

★540(秤之天使)：从自己的牌组组中偷取一张卡片。

★554(原始人1号)：使己方地形上的原始人2号威力提升。

★610(发电蜥蜴)：可使对手场上的一只怪物在下回合开始前无法行动。

★612(高等女祭司)：吟唱着不可思议的咒文并帮己方回复500点,生命点数。

★628(见习的魔女)：能使己方场地上的黑魔族威力上升,百魔族威力下降。

★637(树妖)：地形变为森林。

★725(拉弓的美人鱼)：除了能使对手1只怪物威力下降之外，还能封印住其一回合的行动。

★731(萨克利法斯)：以邪眼的魔力夺走位于对手场上最强的怪物的能力。

★734(千眼萨克利法斯)：将对手场上最强的怪物以能力提升后的状态加夺取。

★740(引诱黑暗沉眠的鲁西法)：召唤出黑暗之云使对手的怪物沉睡。

★760(黑魔导女郎)：随着手中黑魔系的数量来提升威力。

★762(昆虫女王)：使位于己方场上的昆虫族威力提升。

●密码更正：

2000年12期电软“067完全终级形态大飞蛾”的密码是错误的。应为“48579379”。

“385恶魔箱”的密码也是错误的。应为“25655502”。

近日，本人在一游戏专卖店中看到一GB卡，名为“游戏王4——最强××决斗之海马篇”。一问价格，竟出口120。无奈本人近来经济困难，身上无铁，只好每日路过此处，望卡止渴。最后我决定自带彩机去试玩一下那卡。经过一轮舌战后，老板终肯借卡给我试玩。

在《游戏王4》中，继承了《Ⅲ代》的规则，但却取消了“原创卡片”和“名字变更”，卡片总数多达900张，更是加入了《Ⅲ代》中没有的三枚幻神卡。(看到这里，“游戏王迷”应该疯狂了吧?)号码为832,833,834。



那个游戏厂商KONAMI真黑心，为啥不在《Ⅲ代》中加入那三张幻神卡呢，才多100张卡，本人又要多花100多块去购买一合《4代》。(虽然,这是过年后的事情了)。

总之一句话，如果你是忠实“游戏王迷”，且手上又有彩机GB，且一定要买一合《游戏王4》，否则，你将后悔莫及！

不知不觉写了这么多，字迹好像草了一点，希望小编们耐心点,慢慢看。

本人在GB上稍有成就，《口袋妖怪》系列,《游戏王》系列更是研究深入。如玩家们在游戏上有什么不明之处,请尽管来信询问,100%回复。谢了！**(广东省高州市高州中学高二(8)，朱斯迪，525200)**

《龙骑士传说》心得



看到《电软》对PE2中区区一个“喷火巨兽”都要反来复去的研究,本人自问对“龙骑士传说”还算精通(通关3遍200个钟头,大小细节无所不知),实在不忍心把自己的心得藏起来,特献出几点,有真正价值的究极攻略,如有虚假,以一罚十!大伙儿看过我的就会发现没有再去看别人的必要了！

1真KO特殊妖怪法

这里特殊妖怪指的是A：黄色鹦鹉 B：蓝色鹦鹉 C：红色鹦鹉 D：彩色鹦鹉 E：长了两个叉子会放即死术的妖怪 F：宝罐 G：幸运罐 H：咒罐，前面A→E的HP为4,F→H的HP为6，对付他们用以前提到过的特殊的袋子，可以一击必杀（扣HP10)，但整个游戏从头至尾也才3个袋子，这里就拿较划算的D和G来说吧。

彩色鹦鹉主要位于边境村和王都中间的海面上，出现机率70%,物攻魔攻都不吃,在边境村有专门为它量身订做的令敌人混乱的道具出售,使用之后要看运气,它混乱后最好选择打自己,每次1HP。待扣去2HP后切记使用“封印魔石”,然后它的混乱会自动解除了(3回合),我们就再扔一个,这样只要运气好,扣去4HP也不是太难,当然它的速度极快,为120,有可能连续行动3次，极易逃跑。取得EXP为3000，成功率40%。

幸运罐主要出现于沙漠和春风之间中间的路上，出现机率85%,也是物攻魔攻都不吃,在春风之间有专门用来治它的令敌人中毒的道具出售,使用后切记让它中毒,扣2HP后再使用“封印魔石”,然后你可以喝喝茶或上上厕所——它死定了！此法100%可以把它OVER,因为封印3次再扣3HP,最后一滴血它肯定要逃，可是中毒是不会自行解除的，想逃?先扣1HP再说!当然它的速度也是120,如果只减1HP后就使用“封印魔石”就极易逃跑!取得GOLD:100、EXP:1000、全员MP全回复一个。

其他的六种大同小异,请大家自行研究,应该不难。

2真 KO 隐藏 Boss 魔老法

2000 年 2 月份那期《电软》说得极为含糊不明，而且亦有错误之处。好就以我第 2 次打魔老来说吧，先集齐全部的“愿之石”，再去换成“消幻石”，之后先去商业都市买“传说之兜”，魔法防御力和回避率激增，虽然很贵——10000 元，但此时的你买一个是够了，它也是为魔老度身订做的，接下来，到塔里去，魔老的幻影会自动消失，然后下去，捡到一个 HP + 50% 的头盔，然后按下表所列装备——

接下来通过 3 条不同的路线到达一块大石头上，大石头会坠下去，魔老就在下面等着你！

好，战斗开始，魔老第一招 100% 是超级火魔法，攻击力约 4000，达特不是 MISS 就是 0，米兰达和梅鲁必死，但因为米兰达装了两样复活的装备，因此可以苏生，机率为 70%！梅鲁就让米兰达用魔法复活好了，之后尽量多变身进行物理攻击——因此招式要选 SP 多的，切忌使用魔法攻击，会全部 MISS 的！大约扣其 8000HP 后，魔老会用超级雷魔法，单体的，不用怕，再扣其 8000HP 后，他头上的箭头就黄了，此时会用超级水魔法，梅鲁是不吃的，因为穿了苍海龙铠再扣去 8000HP 后，箭头就红了，哈哈！魔老你也差不多了，此时他会最后一次放超级魔法——风，行了，坚持到最后就胜利了！记住：1，最后关头尽量保持 3 个人都活着，否则死人没 EXP 不升段！2，魔老速度约为 150。请大家耐心打持久战，本人就花了 50 分钟！3，除了四次超级魔法，他会经常使用各属性的最高等级魔法，攻击力一样不弱！要小心！胜利后取得 GOLD：10000！EXP：20000！幻之盾（全攻击半减！）至此，本作最强 Boss 已被你 KO！（杭州浙大湖滨 98 药(1)班，310006，Kenji）



	武器	头盔	衣服	鞋子	戒指	招式
达特	无	传说之兜	赤眼龙铠	盗贼之鞋	HP 自动回复	第 5
米兰达	所	HP + 50%	天使之衣	踊子之鞋	圣之指轮	——
梅鲁	谓	HP + 50%	苍海龙铠	踊子之鞋	HP + 50%	第 3

洛克人 X5

原以为 ROCKMANX 系列不会在次纪代上出了，但没想到这么快 X5 就摆到了手边。玩了几遍，发觉手感十分出色，CAP 不愧为天师尊称的“天尊”，在 ACT 方面的确有两把刷子。

《X5》在系统上比较简单，几乎和《X4》如出一辙，只是多出了下蹲挂绳两新动作，强度上倒是下降了一大半；玩前建议先设置 R，为冲刺，O 键为切换特殊武器键，使操作更顺手。

《X5》中 X 有 4 套强化装甲，分别是强调攻击力，特殊武器可蓄力的 FORCE ARMOR 武力装甲（フオスアーマー）、可以飞行且具有穿透性蓄力炮的 FALCON ARMOR 猎鹰装甲（フアルコソアーマー）、可以在针刺地形上行走，冲刺可推动带 V 字黑色方块，蓄力炮更可击毁黑色方块的 GAEA ARMOR 盖亚装甲（ガイアアーマー）和武力装甲强化型具有无限使用的超杀的 ULTIMATE ARMOR 终极装甲（アルテイメットアーアー）。ZERO 有一套各项数值大幅强化的黑色装甲。

●激突！隐藏装甲入手方法！

除 FORCE ARMOR 外其他装甲都是隐藏的（实际上玩过 X4 的人都知道 FORCE ARMOR 就是前作的隐藏装甲）。都必须在各关中找到各部分进行拼合，组装完毕后才能使用，是不能像前作那样拿到一个就能发挥一个的效用的。另外顺带一提，如果用 ZERO 打序关的话，在关底就会遇到武力装甲被破坏的 X，从此无法使用武力装甲。如用 X 打序关，则 XERO 的 Z BUSTER 被破坏。选人时请小心。

●隐藏装甲 1：FALCON ARMOR

（左上角为第一关，左下为第四关，以此类推）第一关列车撞进山洞后，向前走一点会发现天花板上有个向上的缺口，可以用冲刺跳跃上去，但难度较高，建议用特殊武器“ウイングスパイウル”实现二段跳爬上。如用 ZERO 则直接使用二段即可。上面可取得 FALCON ARMOR 的脚部分。

第二关：一开始飚车时不知道大家有没注意到版面上的能量球？（“不会吧”？有人开始警觉）对！取得装甲部件的方法就是吃光所有的能量球！（“当当！”有人晕倒了。）集齐后可以于机车炸毁后轰开对面的门取得 FALCON ARMOR 的头部。这是最难取得的装甲部件之一。（本人第一次打是连版 6 次终于取得）一开始时加速把摩托开到版面中央，而不要退到最后，把连射功能打开。最关键的是要掌握好跳跃的时机，力度、分清什么时候该跳，什么时候不该跳，什么时候按前加速，什么时候减速。千万别相信什么“要善于利用冲刺”，一冲准完！要选好最佳路线。相信只要有耐心一定能办到。（建议等八关打完后再回头来拿）

第三关：第二小关中部有一向上的白色通道上去后有一个吐光球的家伙，X 用**クレツセトソョツド**，ZERO 用三日月斩击毁它打出通道取得 FALCON ARMOR 的手部分。

第四关：只能用 X，ZERO 无法取得，具体位置我想应该不用说了，大家不是瞎子。离远一点用特殊武器“ツエルソエイバー”击毁里面的蓝色小罐引发爆炸炸掉面前那堵墙。里面是 FALCON ARMOR 的身体部分。

●隐藏装甲 2：GAEA ARMOR

第五关：要选用 FALCON ARMOR，在到达那个向斜上方上升的电梯前时不要急着跳上去，站在原地笔直向上飞可看到一平台 ARMOR 的身体部分就在这边！！！（说实话这个部件也藏得太妙了！有些变态的嫌……）

第六关：本关后段有许多黄色攀绳的地方会在一处看到头顶上有一两边有刺的巨大通道，用 FALCON ARMOR 装甲飞到上面可以发现 GAEA ARMOR 的脚部分。

第七关：打 BOSS 之前不进不归门，跳入门前地板上的缺口会到达一个隐藏版面，发现 GAEA ARMOR 的头部左边有一堵墙，靠装甲的那边有一蓝色弧形突起。用任何 X（GAEA ARMOR 除外）使用特殊武器“**ウイルレーザー**”遥控它拐入上面那弯七弯八的通道，从内部击中那蓝色的凸起部分炸掉墙。（绝对有难度！不要紧，旁边不是有两根刺吗？……明白了，连版吧！）

第八关：第二小关可乘机械人处，乘上机械人跳入岩浆，到达另一边尽头，跳上去，看到旁边有一平台上有另一个机械人。用冲刺跳跃跳跃至最高点加“上”跳，跳出机器人可跳上平台得到 GAEA ARMOR 的手部。

●ULTIMATE ARMOR 和 ZERO 的黑色装甲

FINAL STAGE 第三关，在通过上下都有刺的通道后，看到一漂移平台，别去管他跳下去。到达另一个漂移平台处用冲刺低跳（X）或二段跳跳至下一平台可取得 ULTIMATE ARMOR 或黑色装甲（ZERO）。要通过前面全是刺的地方并不难，用冲刺低跳即可，实在不行的话，站在平台上等平台升至最高，你会被撞（好像不太恰当）落下来，利用受伤后的无敌时间来跳吧！可用“**ウイングスパイラル**”来调节跳跃高度。要注意的是，X 要拿到 ULTIMATE ARMOR 的话，此战须派没有任何装甲的 X，否则拿不到。（绝对……有一点难度）。

（沈阳市第二十一中学 初三 6 班，孙睿，110035）

距离 GBA 的发售日越来越近了，任天堂也公布了首发的游戏。而此次为大家介绍这款名为“黄金的太阳”的正统 RPG 游戏就是首发阵容中的重头戏。绝对属于不能错过游戏。

责编/莱因总帅

黄金の太陽

战斗画面极华丽的正统 RPG

黄金的太阳

黄金の太阳

GBA 厂商：NINTENDO 类型：RPG
发售日：2001 年 3.21



阻止世界毁灭的大任即将降临！

为了拯救世界毁灭的危机，神选中了四位勇者，命他们去消灭邪恶拯救世界。这四个人分别是：继承了大地之力，拥有极高力量的剑士罗宾；继承了狂风之力，拥有随意操作风之力量的法师伊万；继承了水之力，拥有极高治疗能力的僧侣美亚莉和继承了火焰之力，勇往直前的战士杰拉鲁特。他们四个人就是本作的主角。



←游戏中所谓的エナジー实际上就是精神能力。它可以在战斗中了解对方的能力，并能使用各种属性的特殊攻击。每个角色的精神能力属性都不一样，要相互配合才能在战斗中取胜。

战斗画面仅用到 GBA 的部分机能！！

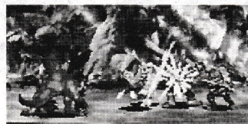


本作的战斗画面非常精彩，由于采用了 3D 即时演算的缘故，使战斗时场景的放缩与回旋非常流畅，空间感的表现极其优秀。游戏还借助 GBA 极强的 2D 机能，将各种属性的召唤兽表现的极其出色。几乎可以让玩家在游戏中忘记这只是一款掌机游戏。而任天堂则表示，本作仅用到 GBA 的部分机能！这样看来 GBA 的机能真是太神奇了，不愧是掌机之王呀！





←召唤魔法在游戏中是一种极其强大的魔法。按照属性可分为地、水、火、风四种。合理运用不同属性召唤兽对付敌人是非常重要的战术。



→由于 GBA 的出色的机能，使得本作将魔法表现的非常华丽，相信每个实际玩到本作的玩家都会为其画面品质之高而感叹不已。





前进吧，我忠勇的勇士们！

365向大家问好，这次我给各位DC用户和高达迷们带来了一个惊喜——高达战役在线。对于已经宣布结束生涯的DC来说，在末期仍旧有这样的游戏支持，确是幸事。不过，如果上网有残念，那这款很有型的游戏不知是否能很快乐地玩呢？

高达战役在线

ガンダムバトルオンライン

DC 厂商:BANDAI 类型:机器人动作
发售日:2001年春预定

喜忧参半

可在网上对战的"高达"现在登场

最多可4人对战哟

从现有资料来看，这款游戏将以一种崭新的类型展开。不只是因为它可以让玩家通过网络进行连线作战，也因为在操作模式上，也将有非常大魄力的形式。

刚找到资料的时候，365以为这款游戏将是只对应网络进行的，但仔细查阅之后，发现游戏是提供与电脑对战模式的。我认为这一点对于国内玩家是很重要的，毕竟通过国内网络来实现DC的网络对战还是一件很辛苦的事，不但自己要有猫，还要具备价格昂贵的正版，更重要的是你即使具备了上述条件，还不得不面对一堆堆由蝌蚪构成的界面，以及慢得可能会令你难以忍受的连线速度，而且您在面对日本玩家的时候，是否会严重缺乏交流的亲切感呢?所以365现在还是最期望世嘉能够在中国开通专用DC网络呀！

吉翁公国与联邦军将在浩瀚的网络中再度展开激战



↑联邦军核心——萨拉米斯级轻巡洋舰，是具备执行多种任务的多功能战舰。

←穆塞级巡洋舰，是考虑到MS运用而建造的，是吉翁军宇宙战舰的核心力量。

基本过程是?

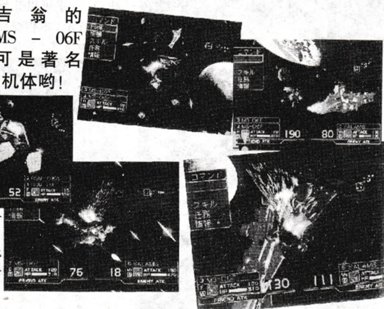
玩家的任务，是通过对我军3艘战舰发出指令进行战场上的局域战斗，每艘战舰都会搭载3架MS。由于在网络连线战中，最多可以有4位玩家同时在一个战场上撕杀，所以也就会出现最多12艘战舰，36架MS大混战的场面。由于不同玩家都会有自己独特的战略战术，所以在网络战斗中，一定要迅速根据战场上的信息调整自己的战术，才能获得最后的胜利。

下面来介绍一下两方军队的状况。

吉翁的MS－06F可是著名机体哟！

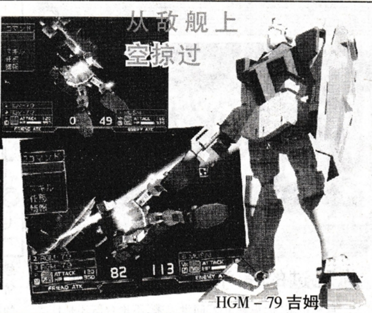


MS－06F渣克



已经确认吉翁方会登场MS－06F，但也可能会有其它机体登场。





惯用的战术：用激光刀的吉姆将朝向敌人猛冲，当然还会有其它武器可以使用。

HGM－79 吉姆

即时模拟开打

如何展开战斗呢？

作战模式 大公开

在这款"高达战役在线"中，主要是在"地图模式"上指挥舰队的移动，并在由3D效果营造的三维空间中展开战斗的。其实整个"地图模式"是由众多战斗3D空间组成的，在这里，玩家必须要指挥我军战舰部队的移动，而当在领域中有效距离下接触到敌方部队时，就会自动切入华丽的"战斗模式"中。这次，我要先向各位详细讲解一下"战斗模式"中的情况。

在战斗模式"中，玩家将可以通过MS来进行战斗（总体分成MS战和舰对舰战两种）。在这里，玩家将可以对我军部队下达各种指令。

首先，通过指令可以指示各部队的行动，者时选择"能力"选项，将会转变成攻击指令。当向所有MS下达完指令后，就会展开充满魄力的3D战斗画面。由于战斗是配合选择的能力（请参考下面的表格）来决定胜负，所以预测对方可能会使用的能力指令、然后选择能加以应付的能力来进行战斗，这将会是能否取得胜利的关键哟！

关于战斗模式的指令

一旦选择想提出指示、下达命令的我方部队，指定的部队就会大大地显示在画面上，画面左上方就会打开指令菜单。在指令菜单中可以选择的有以下6个项目。如果选择所有的我方部队的指令时，逼真的3D图案战斗就会马上开始，而MS也会开始实行自己刚刚下达的指示。战斗模式的每个项目都要好好地了解一番哟！

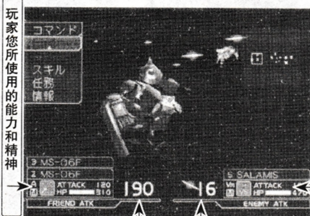
目标	设定特定的敌方为攻击目标时需要选择的指令。
援护	指示要援护哪一方时的指令。
能力	请参考左下方的表格。
任务	指示基本行动的指令，朝着敌方MS强行移动的"战士"。朝着敌方战舰移动的"攻击者"，停在自己战舰周围的"保卫者"。
情报	显示被选择的机体和驾驶员的状态。

关于精神和指令

精神　游戏中精神会以画面上的"HP值"来表示。战斗时会因对手与使用能力的程度而减少。精神会因驾驶员的"体力"而渐渐回复。

能力　能力有"射击"、"肉搏"、"狙击"3种攻击方法和"脱离"。"脱离"以外的3种攻击方法，他们之间是如同剪刀石头布一样的关系。

射击	只有对付MS战中的前导机才可使用，优于敌方"狙击"。
肉搏	只有对付MS战中的前导机才可使用，优于敌方"射击"。
狙击	只有对付MS战中的前导机才可使用，优于敌方"肉搏"。
脱离	只有对付MS战中的前导机和近距离援护机才可使用。



玩家您所使用的能力和精神

敌对方所使用的能力和精神

玩家您的攻击力

对方的攻击力



月华的剑士 浪漫的幕府

SNK 的最后一部作品终于在 DC 上推出了，其华丽的风格在这次的《幕末浪漫第二幕》中展现无遗。那些活跃在 SNK 世界里的剑士们为各自不同的目的将再次展开殊死的搏斗。

月华剑士

~幕末浪漫第二幕~

DC 厂商:SNK 类型:FTG 发售日:2000.12.21

你玩过的格斗游戏有多少呢?

自从正宗"街头霸王 2"问世以来，不论台湾还是日本，街头巷尾便从此点燃了格斗游戏的热潮。之后，CAPCOM、SNK 等厂商纷纷推出各式各样的格斗游戏，多到令人眼花缭乱的地步，而热情的玩家们每次在街机上一看到新的格斗游戏出现，就一定都会忍不住自动投币进去，包括本人在内。因为这样，所以大部分的 2D 格斗游戏我几乎都玩过，即使它只曾经昙花一现。至于那些大家所熟悉的名作，不用说我当然也不会错过，就连"大江户格斗"、"成龙"、"形意拳"等，我至少也都曾经玩过一次…。其他主流的格斗游戏，则有"街头霸王"系列、"街头霸王 ZERO"系列、"恶魔战士"系列、"格斗之王"系列、"饿狼传说"系列等。这些游戏相信格斗迷一定都耳熟能详，虽然不见得有很深奥的系统，但是却叫人一旦玩上手就很容易上瘾。时代在进步，格斗游戏自从"VR 快打"出现后，也由 2D 时代进化到了 3D 格斗时代。尽管如此，2D 格斗却也没有就此消失，还是有许多好作品陆续出现。这次要介绍的"月华剑士 ~ 幕末浪漫第二幕 ~"就是一个很好的例子。

虽然朴素却有很高的完成度

和许多 3D 格斗游戏相较之下，2D 格斗游戏看起来似乎没有 3D 格斗游戏那么华丽，人物和背景既不是立体的，也没有镜头切换的功能。这款"月华剑士 ~ 幕末浪漫第二幕 ~"也是一样。尽管如此，却丝毫不损游戏本身的乐趣。本作中虽然有关于攻防战的系统，但是必须是高手级的玩家才容易体会得出来，要不然就是得熟悉游戏之后才能较易上手。完全是第一次接触"月华剑士"系列的玩家，可能较难体会游戏的乐趣。本作的游戏画面色彩不是属于非常炫丽的那一型，但是却有种独特的"月华"魅力存在。此外，虽然刚才叙述本作有好几种关于攻防战的系统，但是却也不是非常标新立异的。举例来说，游戏中的"连杀斩"和"升华"，就和一般格斗游戏的"COMBO"和"超级取消技"几乎是同样的系统，只是名称不同而已。剑质选择也有点像是"街头霸王 ZERO3"的 IZM 系统，同样 SNK 出的"侍魂"系列中也有类似的系统。而本作的优点则是，将这许多增添战斗乐趣的系统，巧妙地结合在一起，并衍生出更多的快感。除了上面介绍的系统之外，诸如"小跳跃"、"防御不能斩"、"吹飞攻击"和"弹开武器"等机能，也都能分别在不同的场合下发挥巨大的效果。也就是说，这些系统和机能少了其中任何一种，都将令这款游戏的乐趣减少许多。…有时候想想，厂商们制作一款格斗游戏还真是一件非常不简单的工作。举例来说，光是要制作一个登场角色出来，除了原始设定、插画等之外，还要替角色设想数种到数十种不等的通常招式、必杀技、超级必杀技等，然后还要实际做出堆积如山的分割动画，好把它连贯成流畅的动作。而且每一张动画还要设定攻击判定或受伤判定等……这么繁杂的工作还只是制作角色的一部分情形而已，要把一块完整的格斗游戏呈现到玩家面前需要花费多大人力、物力和心力就可想而知了。更甚者，当游戏推出之后，制作者们还会接到各地玩家写信或打电话去抱怨，说什么"平衡感不佳"啦、"电脑太赖，怎么打都不打不赢"啦、"没有我喜欢的角色"啦……，连近乎无理取闹的意见都有。真庆幸自己不是制作格斗游戏的人……。

像本作这样拥有巧妙攻防战要素的 2D 格斗游戏能够出现，基本上已经像是奇迹一样了，平常总是抱着漫不经心态度，随便玩玩的人偶尔也该感谢一下制作者才对…。话题扯远了…。总而言之，"月华剑士 ~ 幕末浪漫第二幕 ~"是款完成度高到令人不禁想要感谢制作小组的 2D 格斗游戏，喜欢格斗游戏的玩家绝对不可错过。

今后的 2D 格斗游戏将何去何从呢?

最后要关心的是"月华剑士"系列今后将何去何从的问题。在 NEO · GEO 停止继续推出新作的现在，"月华剑士"还会有续篇出现吗?这个系列该不会就此划下句点吧?不只是"月华"系列而已，NEO · GEO 过去无数个格斗名作系列，都将永无重见天日的一天，从此被玩家们逐渐淡忘吗?…虽然前途一片黯淡，我们还是要抱着续作一定会推出的乐观态度，来好好地玩这款"月华剑士 ~ 幕末浪漫第二幕 ~"!



DC版才有的要素大公开！

"月华剑士～幕末浪漫第二幕～"的日文原标题还多了个FINAL EDITION的字样，可见内容应该是很多彩多姿的才对，以下就来简单介绍一下游戏中的各种要素。DC版比较明显的追加和变更点除了下面所介绍的以外，其他还多了超奥义、潜在奥义可以设定成只要按一颗按钮即可轻松使出的系统，以及时间竞赛模式、插画鉴赏模式、剧院模式等，可说是对玩家服务到家。此外，本作的难易度也很适中，不论初学者或高手级玩家皆都可玩得尽兴喔！如果可以的话，真希望以后还能再推出续篇…虽然希望可能很渺茫…。

一开始就能选择"极"的剑质！

第三种剑质"极"和平常时可选的"力"和"技"最大的不同，就是"极"同时兼具后两者的特性。而且升华、连杀斩、潜在奥义、乱舞奥义等系统全部可以使用，攻防的花招非常丰富。唯一的缺点就是"极"的防御力比较低，可能比较适合上级者。这个"极"的剑质在街机上必须输入隐藏指令才能叫出来，但是DC版则是从一开始就能自由选用。附带一提，上述的隐藏指令就是：先将游标移动到剑质"技"的上面按C钮6次，再移动到剑质'力"上面按B钮3次，最后再移动到"技"上面按C钮4次…记住了吗？赶快到街机厅试试看吧！

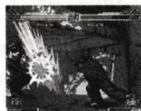




"极"的另一项特征就是角色的颜色会有很大的变化。不管你用的是谁，都会变成全身黑漆漆，而刀身也变成染满鲜血般的红色。连平常清纯可爱的响和威风凛凛的天野，都变成看起来很邪恶的颜色。也有人喜欢用"极"，不是因为好用，而是因为喜欢这种颜色！

可以使用晓武藏

在前作中"幕末浪漫 月华剑士"以中头目身份登场的强敌晓武藏，这次在DC版变成可以让玩家使用来玩的角色，不过限定只有在练习模式和对战模式才能使用。虽然不能使用他来玩其他模式，还是感觉有点遗憾，不过基本上能够使用就已经算赚到了…不是吗？而且晓武藏不愧是堂堂中头目，实力可说是一等一呢！



↑晓武藏的连续技既好用威力又强，还可以用↓↙←＋弱斩来集中精神，累积技量槽喔！



↓DC版也准备了晓武藏2P的颜色。附带一提，故事设定上他是藉由朱雀守护神之力复活的宫本武藏。





←晓武藏的重斩魄力十足啊！

来玩附录的游戏"花牌"吧！

DC版"月华剑士～幕末浪漫第二幕～"最大的卖点之一，就是这个只要将故事模式破关一次后，就会出现的花牌模式。这个花牌游戏不仅完成度高，而且每只牌上面的图案还使用了"月华"的角色和世界观。凡是身为"月华"迷的玩家都值得一玩。





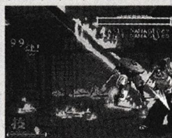
↑虽然游戏中花牌的图案很小看不清楚，但是花牌模式出现后就可以到插画鉴赏模式下仔细欣赏一番了。

最后偷偷告诉大家连几个赖招都完全移植！

玩过大型电玩版的玩家，相信有不少人都知道，"月华2"有个超级强的连续技，强到甚至引起大家争议的地步。而在DC版的"月华剑士～幕末浪漫第二幕～"中，连这个赖招也完全移植过来了。如果你还不知道，就看一下右边的介绍吧。记得只可以拿来对电脑使用，如果拿来对朋友或陌生人使用，到时候对方暴走痛K你一顿，可别说是我害你的喔！

斩铁：

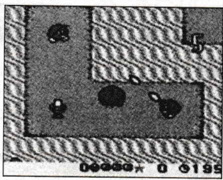
(画面角落）跳跃中同时连打弱斩和踢使出弱斩，用连发器玩还可以让角色就这样定在空中呢！





一条明：

(画面角落）→＋踢、←＋强斩、冲刺、←＋强斩、冲刺…(以下不断重复)。



可爱的卡比 新颖的游戏

在当今的世上，可能谁也不希望自己有一个圆滚滚的身材，因为肥胖会让人失去自信，即使别人想说些什么夸奖的话，似乎也会变得没意义了。但是你一定会感到十分惊奇，因为在这款全新的游戏中我们要让你看到一个充满100%自信的卡比。

滚滚卡比

可爱的卡比迎接新的挑战

GB 厂商：任天堂 类型：ACT 发售日：2000.8.23

用正确的方式让圆圆的卡比滚来滚去！！

当卡比在游戏中滚来滚去时，玩家必须设法克服各式各样的陷阱，并且收集可利用的物品，或是可以在奖励点数方面获得接关的次数，在打倒强力的头目后再继续向终点前进。换句话说，若以整个游戏的架构来看，"滚滚卡比"可说是一款十分具有传统性的动作游戏。但创新就在于它的游戏操作方法。

"滚滚卡比"这款游戏在它的卡带里内藏有特殊的感应器，因此游戏进行时该感应器可以自动感应到GB主机本身的倾斜程度，而最令人感到惊讶的一点是，整个游戏完全不需要使用到十字键，玩家只需改变画面的角度，也就是利用主机画面的倾斜代替十字键的使用就可以操纵主角卡比了，游戏的要领就是想像自己正在板子上滚动着一颗球。

由于该感应器的感应度很高，因此只要有稍稍的倾斜就可以产生动作，玩家将主机往右倾时，卡比就会滚向右方，而当玩家将手腕向上提时，卡比也会快速地往前滚。

如果你以为感应器的功能仅仅如此，那你就错了，在平滑的板子上有着一颗球在跳上跳下的，犹如平底锅上的蛋卷一般，要是玩家在瞬间将GB主机由下往上提起，卡比真的会因此而跳起来喔！但是，随着玩家所使用的力道不同，所产生的跳跃有可能是由内向外的跳跃，或者是由外向内的跳跃。当然，它的敏感度绝对没话说。

要是能尽快买到这款游戏的话，玩家就可以早点体会到卡比的球体感了。当你一边将双眼直盯着画面瞧时，另一方面双手也得不停地倾斜以找到适合的角度，如此才能将指令传达给卡比。

小时候的游戏和现在已全然不同

其实，所谓的传统性动作游戏，如今也随着时代的进步而不断地改变。

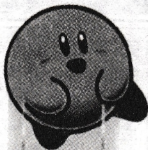
例如，在前进的途中竟然还会出现岔路，想渡河到对岸去时，还要考虑到回程而小心地使用踏板。虽然已经不知道它在多少游戏中登场过，但是它却是动作性游戏的主要构成要素，也是传统动作性游戏的定式，就是说玩家必须等待踏板靠近，当踏板靠近后，只要跳上踏板就可以利用它到对岸去，即使最后那个踏板会掉下去那也没有关系。

但这个游戏可不会就此被这样的定式给束缚住了，像是在搭乘踏板的那一段时间，若是在一般动做游戏的情况下，玩家大多会用来稍做休息，但在此款游戏里却必须一直将GB主机保持在水平的状态下，因为在搭乘踏板时如果无法保持平衡的话，卡比就会从踏板上掉下去。

牵一发而动全身，就是这样的情况，让玩家在四周的云里穿梭前进，闪躲突然来袭的敌人，搜寻钥匙以便开门，即使是声名大噪的"超级玛莉欧"里满载的各式设置也无法和"滚滚卡比"相比，因为这已不再是小时候那种动作游戏，而是前所未见的动作游戏。

你千万别误会了，我所说的"无法相比"指的是将难度提高的这项改变，这项创新的操作方法，想必对玩家们来说也是感觉与思考方式的转变。还记得我年纪尚小的时候，常常为了找出游戏中所隐藏的陷阱，想得我头都快爆炸了。就好像不知道动作游戏为何物而初次玩"玛莉欧"时一样，只晓得要不断地往前，而且光是这样就会觉得很有趣，根本就不知道前方有什么东西在等着我，就算失败了也要在梦中继续奋斗，如此令人怀念的新鲜感又重新涌现。

现在回想起来，和我一样玩过早期动作游戏并且累积了大量经验的人，年纪应该也都不小了。虽然游戏类型稍微有点不同，但抱持着和一般的游戏相同的心态的话，便会很快就能适应了，这一点和"塞尔达"系列所给人的快感十分相像。



好好地将自己的感觉传达到游戏就可以了。总而言之，我觉得自己在这方面绝对没有人可以赢得了我，如此的自信心是不是很惊人呢？若是有人对此感到不屑，那或许是因为他太讶异了，因为他对自己的自信少得可怜。因为这是一项新的尝试，真的只要好好地操纵就可以了。

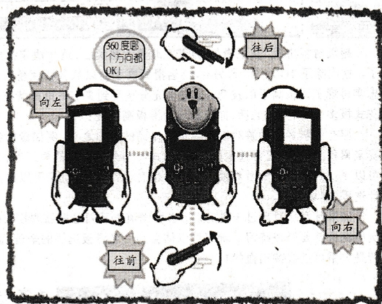
比起冗长的说明，如此更浅显易懂！



操作卡比一认真起来就会变成这样……

将一大串的文字换成图来说明是不是比较好呢？以下就是这款游戏的操作方法，虽然看起来很简单实际上却很贴切。卡比即将展开滚来滚去的行动！虽然设计只有2D的程度，不过游戏中充满了"滚"的感觉，增加不少实体感，真的是很不可思议。

→像这样子的操作方法。如果在电车上，我敢保证这样的动作肯定会让人觉得很怪异，至少我会觉得很不好意思。







成熟的设计与多姿多彩的关卡

在游戏中加入了许多不同种类的设置，这也是不断地做出优质2D动作游戏的任天堂最大的特色。在卡比的前方会出现各种阻挡去路的陷阱，为了对付这些阻挡在前方的障碍，游戏中也为玩家们准备了可以一口气穿越阻碍的物品，只要到达终点就可以继续进行下一关，最重要的是此款游戏的舞台越发成熟，保证玩家们一定会觉得既有趣又具有挑战性。

向着终点前进

↑游戏有终点的设计。到达终点后就算是完成目标。向下一个终点出发！

有趣又困难，这就是动作游戏！

提示也十分完整



←随地形而产生各种不同的效果。如用沙子掩盖或在水上滑行。

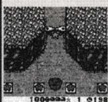
如果滚的不够小心的话



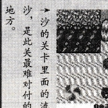
→掉下去就会死掉，剩下的卡比数也会随之减少，这是游戏的基本规则。

平凡却种类众多的关卡

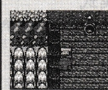
总而言之，目前还有许多本人尚未看过的关卡，最近常有人说"动作性游戏的进展变得越来越难了"，虽然有点辛苦，还是要努力超越才行，孟子不是曾经说过"所谓游戏，其中必定困难"。什么？孟子没这样说过？



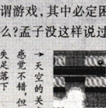
←到处都是一片绿色，其中还设计了打弹珠的游戏。



→沙的关卡里面的流沙，是此关最难对付的地方。



←这么说来的话，乌贼之类的敌人也会登场罗！

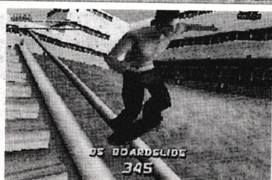


→天空的关卡虽然感觉不错，但却容易失足落下



←此关会有钥匙及门。最好多加注意其中的陷阱。





飞檐走壁，最高特技

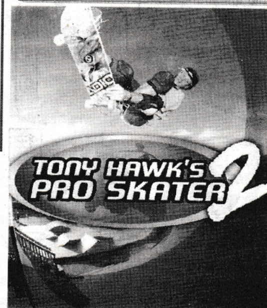
目前是北美游戏榜的冠军，而且使发售许久的1代再度上榜，这就是体育游戏的神化作品——“东尼滑板2”。也不知是不是老美偏爱体育的关系，反正这部游戏的销量已经令人非常惊叹了。当然，游戏本身的制作水平高超也是能得到如此成绩的保证。推荐玩家一试。

责编/麒麟 SPIKE

东尼滑板 2

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

PS 厂商:ACTIVISION 类型:SPG 发售日:2001年2月22日



超级滑板游戏“东尼滑板2”继在北美大热卖后，终于决定推出日版了。这次除了TONY外，将另有12名滑板高手会以真名实姓登场。本作忠实再现了滑板高手的技巧，玩家也充分享受到真实的滑板特技，而且花式极多，下功夫练的话，你也能成为滑板高手呢！

拥有多彩多姿的游戏模式也是本作品的魅力之一。例如参加各种大赛来累积经验值，培育选手的“大赛模式”。另外也有对战模式等，令玩家可以享受到多样化的游戏模式。另外还有设计模式，玩家可以自由的设计选手、赛场等等。

如果玩家玩过玩过1代的话，必然知道本系列是极强调技巧的，想玩出花式就要勤奋练习。玩家可以体会到一名滑板选手的辛苦，游戏中若是失手可是会摔出血的！



←掌握平衡是重中之重，熟练把握操作要点是成为高手的必修课。在游戏中一定要熟知对每个场地的环境，这是至关重要的。

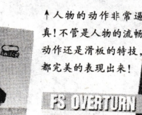
流畅逼真的动作将你带入游戏中，欲罢不能！把握操作要领挑战极限吧！



FS HURRICANE



BS BOARDSLIDE



↑人物的动作非常逼真！不管是人物的流畅动作还是滑板的特技，都完美的表现出来！

FS OVERTURN





NOLLIE+CROSSBONE

新要素:大会模式

参加各种滑板比赛来赚取奖金的大会模式。一开始先参加各地区的大会比赛来累积经验，等到累积一定战绩后，再逐步地向更大规模的大会比赛来挑战。如果你在大会比赛中得到优胜，就会得到一笔奖金。你可以用赚来的奖金来买滑板或各种滑板特技！除此之外，你也可以使用赏金来提升人物的等级。



零点爆炸新闻：

世嘉主机市场完全崩坏

舵手香山哲直言原委

世嘉一次也没赢过

目标是多游戏类型No.1

社长大川功捐献8.5亿美元

口袋妖怪·水晶·完整版



菜鸟作战室

再会吧！宇宙战舰 PS

放浪冒险谭（超精解） PS

生化危机·代号维罗尼卡（小说） DC

VR战士3tb（入门篇） DC

勇者斗恶龙·三 PS

黄金之门——1.2卷 DC

新闻

「VF4」现身AOU街机大展

3D格斗游戏的金字塔发表

菜鸟速递通

- PS2 皇牌空战 4
- PS2 影之心
- PS2 空战
- PS 驾训班物语
- PS 东尼滑板
- DC 高达战役 ON LINE
- DC 月华剑士 2 · 精研版
- GBC 滚滚卡比 · 精研版
- GBA 黄金之国 + 钻地小子 2

特别企划 游戏软件制作四大天王

宫本茂、铃木裕、掘井雄二、坂口博信

ISBN 7-80595-681-2
G · 174 定价：5.50元